

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 35

EDICIÓN ESPECIAL






101







JUEGOS

QUE DEBES JUGAR ANTES DE MORIR






UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Nuestros 101

Pocas cosas son más difíciles en el mundo gamer que dejar a todo el mundo contento a la hora de hacer un ránking o un listado. En algo tan subjetivo como el arte (y los videojuegos lo son), el gusto personal es algo imposible de homogeneizar... ¡y en buena hora de que así sea!

Por eso, este listado no es un ránking ni pretende serlo. Es, más bien, una guía que nuestro equipo preparó, tomando la historia de esta industria que nos apasiona, de aquellos títulos que todo gamer, al menos, debería tener en el disco duro. Y que, claro, debería experimentar en carne propia.

Nos limitamos a mencionar a sólo uno por saga y seguramente, así como puedes haber preferido otro de una franquicia, también es un hecho que faltan en esta lista. Lo sabemos, pero al mismo tiempo queremos aportar para que ustedes hagan el ejercicio de hacer su propia lista de imprescindibles.

Lo que esperamos es que, en los años próximos, más juegos puedan sentirse a la altura de estos 101 que marcaron una época...

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS



Alejandro Abarca
#Feniadan

Caleb Hervia
#Caleta





David Ignacio P.
#Aquosharp

Felipe Jorquera
#LdeA20





Ignacio Ramírez
#Mumei

Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

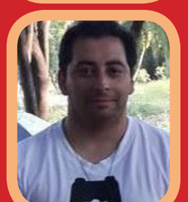




Luis Puebla
#D_o_G

Pedro Jiménez
#PedroJimenez





Rafael Inostroza
#BadSeed91

René Quezada
#Lynhänder



DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE





Con el aporte de todos los redactores se armó este compilado de juegos que, creemos, deberían experimentarse al menos una vez, un rato, en la vida de todo gamer que se precie de tal para entender la historia, evolución, presente y porvenir de la industria del entretenimiento más importante del siglo XXI.

Para quedar en el grupo de exclusivos convocados se intentó equilibrar eras, géneros y plataformas, considerando en cada título **su relevancia histórica** a nivel de innovación, influencia y/o impacto en la industria al momento de su lanzamiento, colocando especial



énfasis en las virtudes a nivel de gameplay de estos títulos.

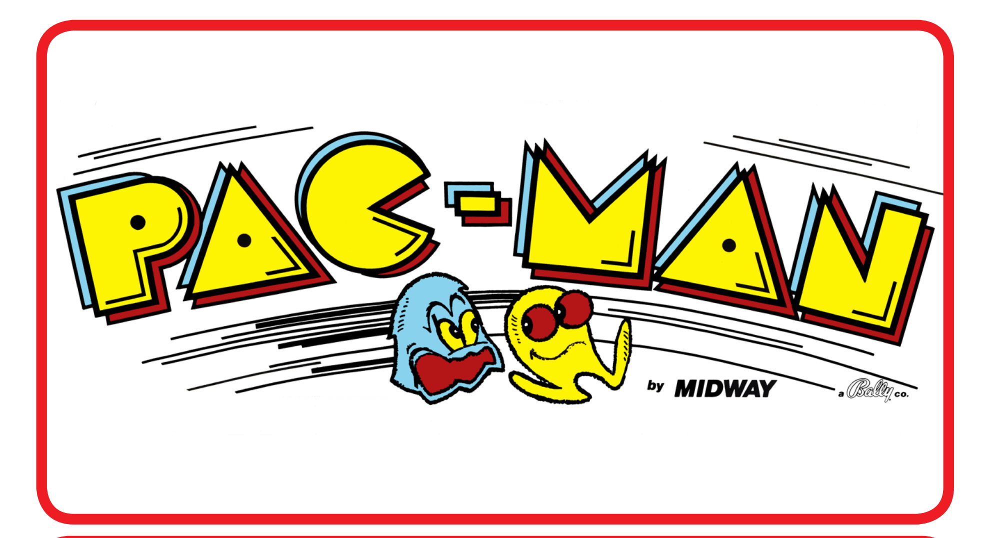
Echarán de menos a muchos. Algunos se omitieron por obvios, otros dieron lugar a perpetuos olvidados, castigados por el mercado, que merecen salir del olvido. Cada uno de ellos está porque se lo merece, porque engrandece a nuestra afición y, sobre todo, porque nos harán gozar experiencias únicas, inolvidables y divertidas, que no podremos vivir en ningún otro medio.

Mantel largo y mesa servida. Adelante los comensales y simplemente disfruten.

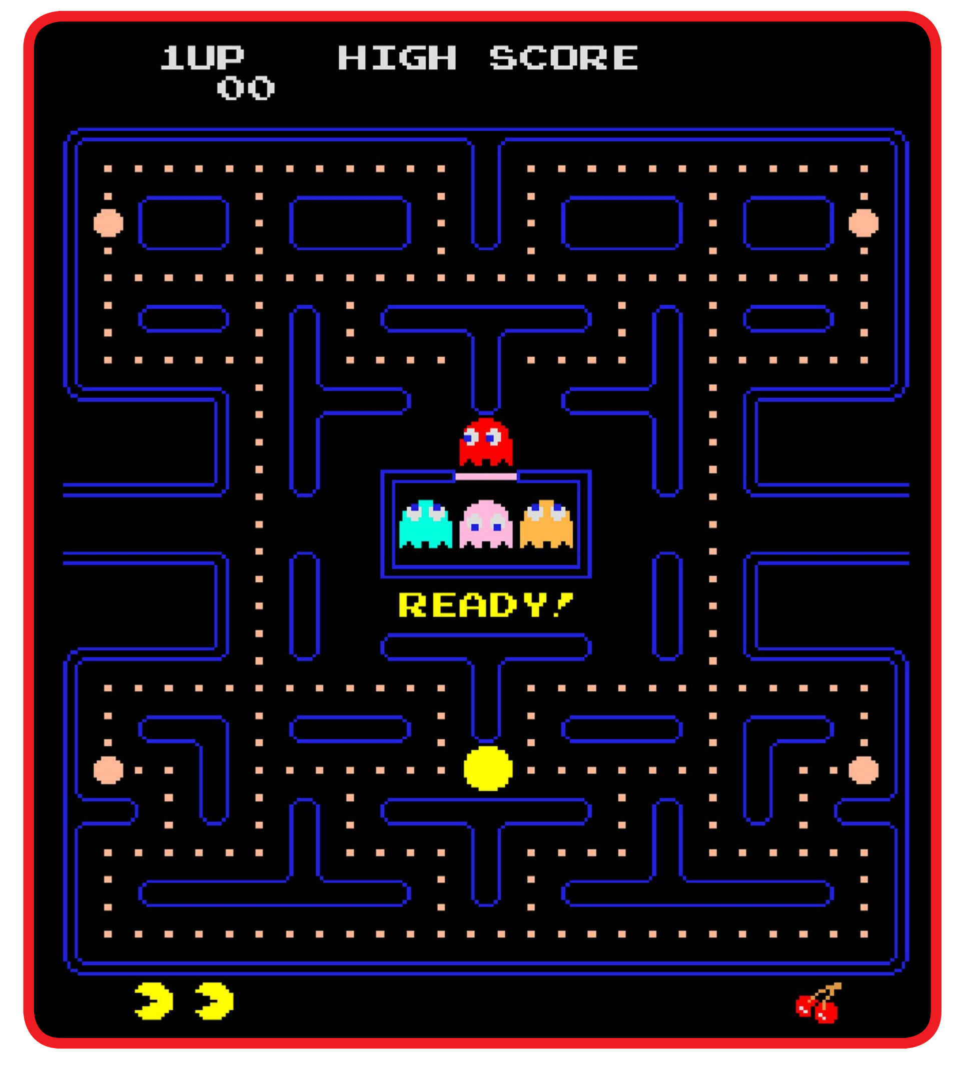
Jorge Roríguez M.
#Kekoelfreak

Pac-Man

En el incipiente y ochentero mundo de los videojuegos, dominado por "simuladores" deportivos y shooters espaciales protagonizados por héroes anónimos, Pac-Man tiene un doble mérito. De partida, por primera vez nos hace jugar un desafío totalmente abstracto, sin referente literal en nuestro mundo. Lo segundo es que introduce en la industria un concepto que se mantiene hasta el día de hoy, que es poder controlar a un personaje tan carismático y explotable en otros medios, que aún más de tres décadas después de su creación sigue vendiendo a cascoporro.

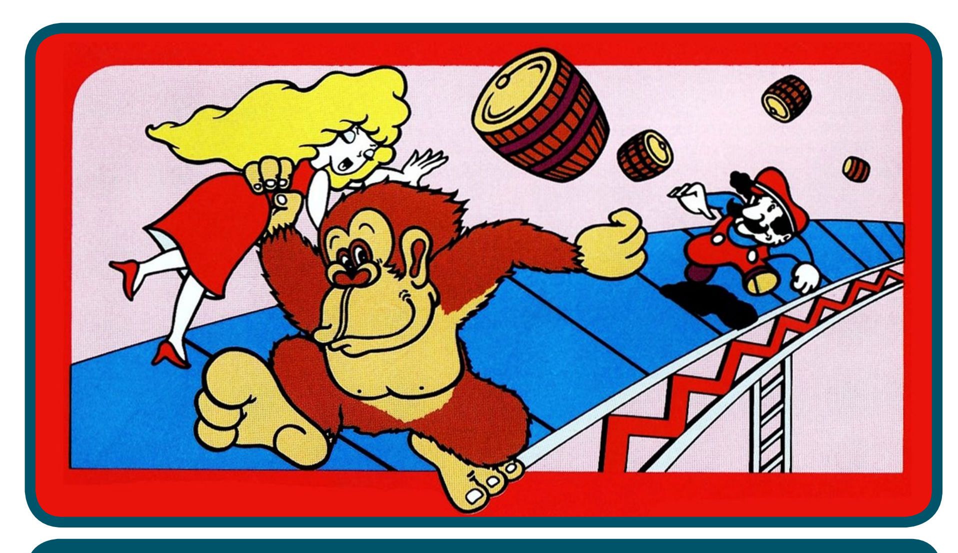


1980
Arcade... y luego todas las plataformas

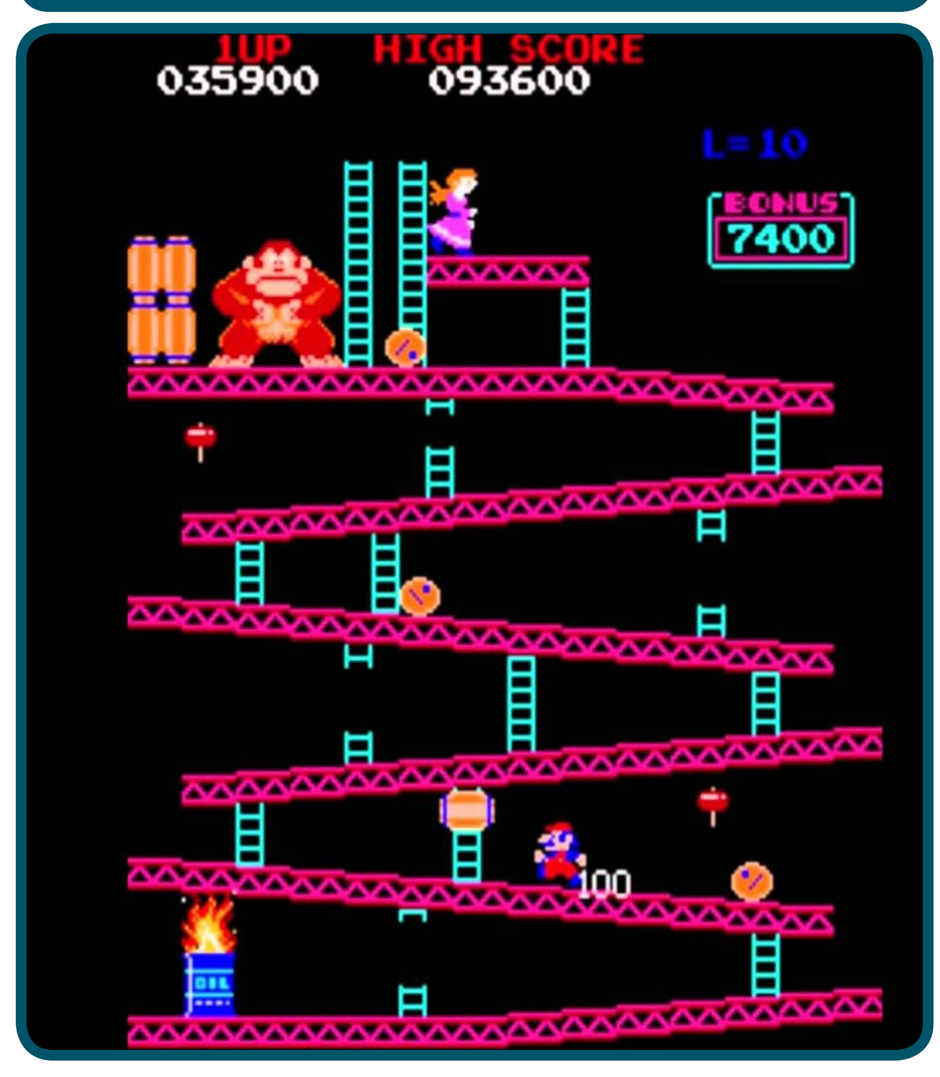


Es un ícono pop que está a la altura de Mickey Mouse y ha tenido sendos cameos en recientes películas con trasfondo gamer en su trama. La bola amarilla pastillera creada por **Toru Iwatani** sigue inspirando y enviciando como cuando funcionaba por sólo unas pocas monedas.

Donkey Kong



1981
Arcade

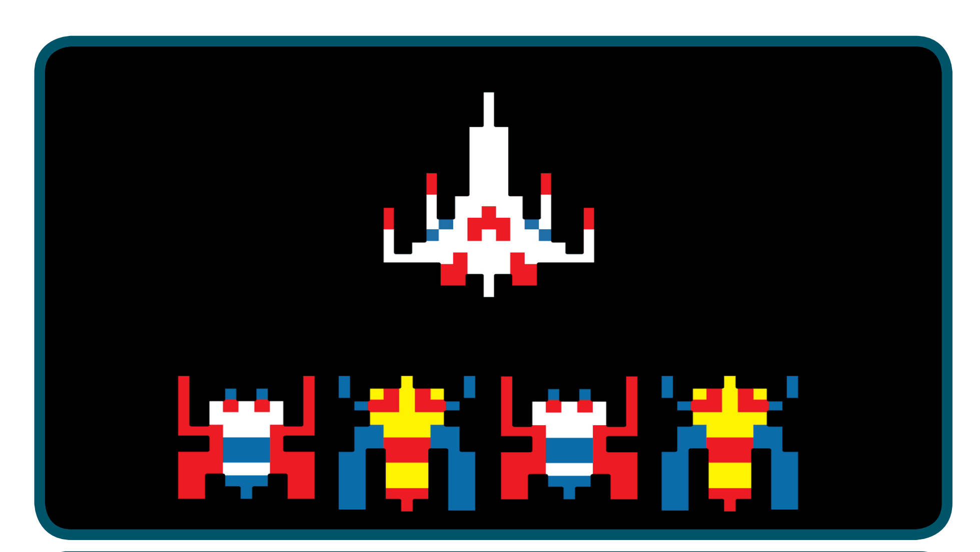


Pionero en el género de plataformas. El primero en incluir una casi insignifiante historia de trasfondo para la acción, inspirado en fuentes tan diversas como Popeye o King Kong. Cuna de dos de los personajes más populares del mundo del videojuego. Sus creadores fueron dos bestias de esta industria como los japoneses **Shigeru Miyamoto** y **Gumpei Yokoi**.

Acompañó a Pac-Man como fenómeno en los 80' gracias al diseño cartoon de sus personajes dando pie a un amplio merchandising. Dio pie a todo un fenómeno en los arcades de la época al elevar el listón competitivo, por su elevada dificultad, como no se había visto hasta la fecha, inspirando incluso un apasionante documental, The King of Kong: A Fistful of Quarters, que recoge la carrera actual por obtener el récord mundial en el juego. Si no lo han jugado, entreguen el mando cabros.

Galaga

Si bien fue Space Invaders el que creó el género, y los colorinches los agregó su predecesor directo, Galaxian, el Galaga de **Taito** se dio el lujo de incorporar novedosos elementos en la ecuación del exterminio extraterreste espacial.



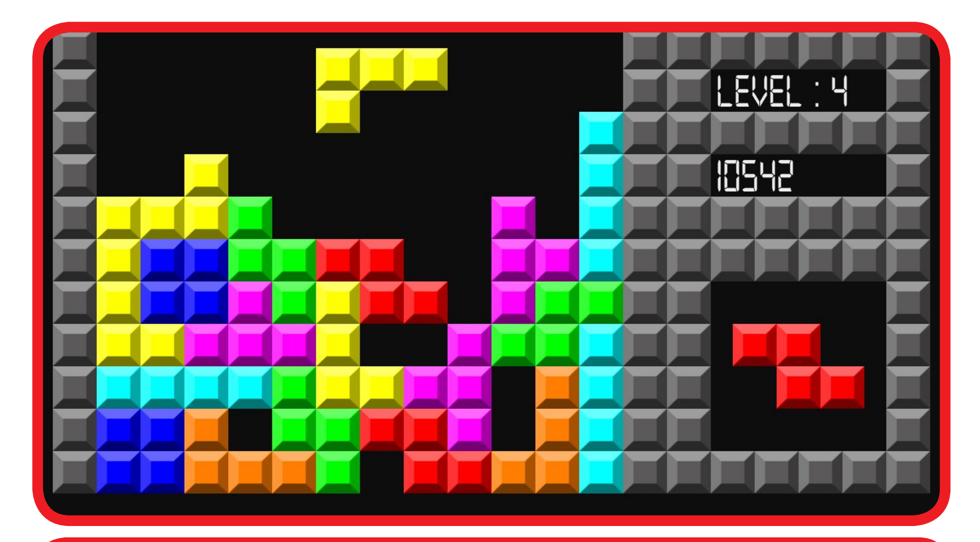
1981
Arcade



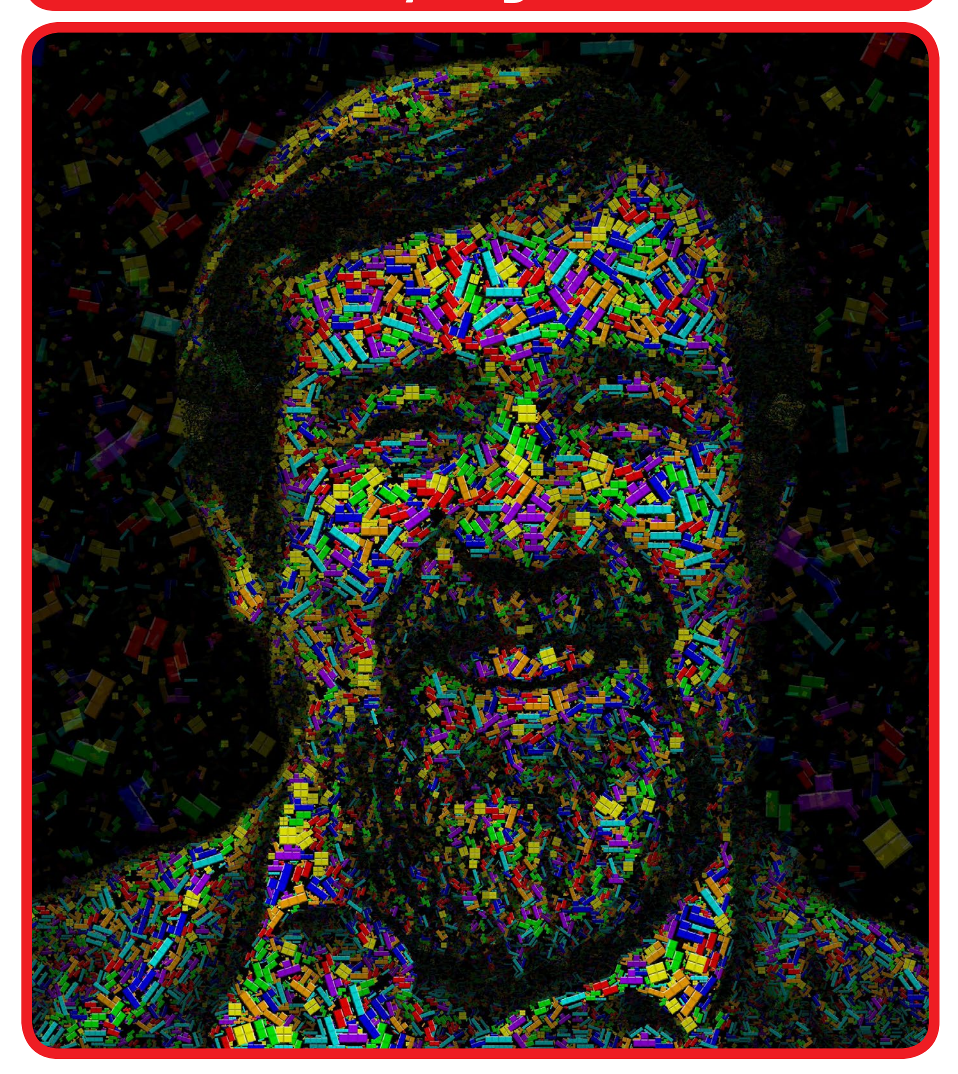
Los enemigos iban apareciendo como enjambres, por oleadas, a las que podíamos derribar con nuestros humildes disparos (siendo esta vez posible tener más de uno de ellos en pantalla) antes de que se alinearan en el firmamento y volvieran a la carga en un cruento ataque kamikaze.

Además, un tipo de enemigo tenía la habilidad de apoderarse de una de nuestras naves (y vidas) con ese icónico rayo tractor que tanto odiábamos. Si somos hábiles y precisos, podemos recuperarla para que pelee junto a nosotros, permitiéndonos un disparo doble. Todo un lujo en la era de oro del arcade.

Tetris



1981
Arcade y luego... todas

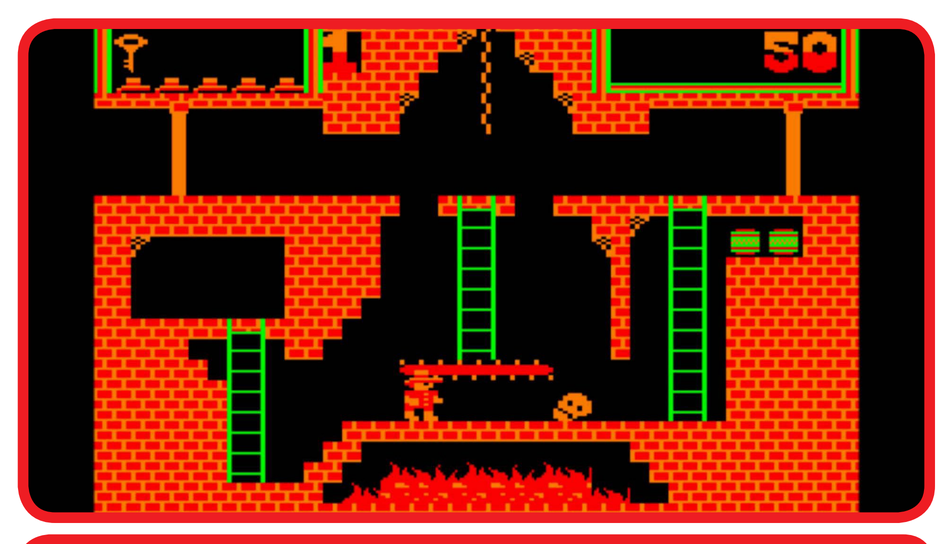


Mientras sus compañeros de generación necesitan reinventarse o sumar mecánicas nuevas para satisfacer al público moderno, el videojuego ruso de 170 millones de copias vendidas apenas recibe retoques cosméticos.

Con ese sólido gameplay de apilar coloridos tetrónimos (el epítome del "fácil de aprender, difícil de dominar"), ostenta un grado de adictividad que hizo sospechar que era un arma de la guerra fría para reducir la productividad en occidente. Su influencia es evidente en estos años, con sus secuelas ofiiales, adaptaciones, modifiaciones y una presencia en más de 65 plataformas distintas (hasta con las ventanas iluminadas de un edifiio se ha jugado).
La creación de **Alexey Pajitnov** llega al podio de los inmortales del videojuego con una cómoda ventaja que ya se quisieran franquicias de millonarios presupuestos.

Montezuma's Revenge

Desalienta saber que esta humilde y popular en nuestro país joya del catálogo del Atari 800XL haya sido programada por un jovensísimo **Robert Jaeger**, de apenas 16 años, quien fue capaz de programar solito las 100 pantallas de esta pirámide azteca que repite su arquitectura con creciente difiultad y desafío en cada nuevo nivel y que deberá recorrer Panama Joe para recolectar gemas mientras esquiva calaveras, salta sobre serpientes, evita arañas, corre contra cintas transportadoras, elude pisos falsos, se desliza por tubos, se agarra de cadenas, consigue llaves de distintos colores y recorre estancias a oscuras mientras no consigamos una antorcha.

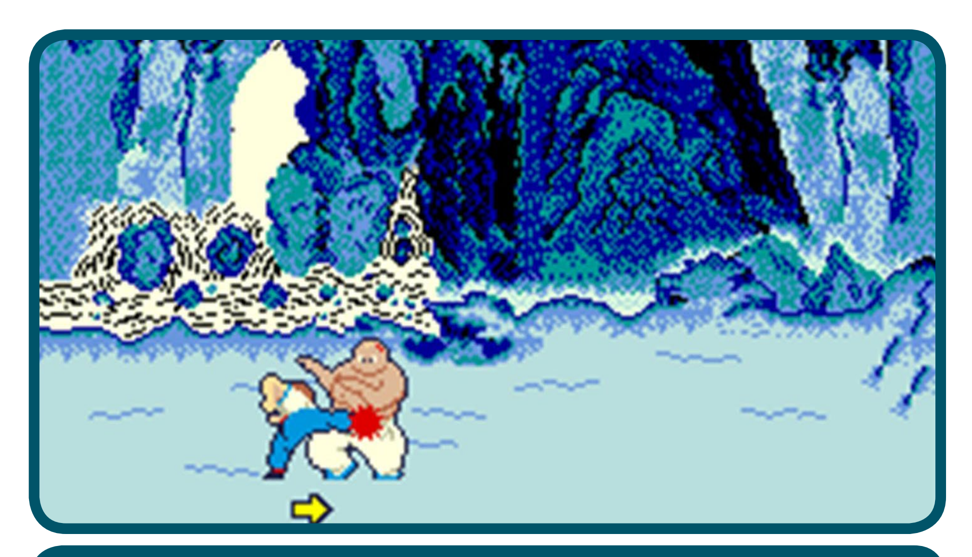


1984
Atari 800 XL, Commodore 64, Apple II



La posibilidad de recorrer con libertad las estancias de esta megalítica construcción pixelada del siglo XVI sientan las bases para futuros Metroidvanias y juegos de plataformas.

Yie Ar Kung Fu



1985
Arcade



El padrino de los juegos de pelea en modo versus. Con apenas dos botones de ataque y su respectiva combinación con una de las ocho paradigmáticas direcciones que solíamos hacer en esos años con la stick del arcade, este título de **Konami** nos desafiaba a derrotar a los once maestros de las artes marciales, quienes por primera vez lucen características físicas y de lucha distintivas, únicas y, en algunos casos, acompañados de armas tan variopintas como el nunchaco, el bo o incluso un clásico del cine hongkonés como los abanicos.

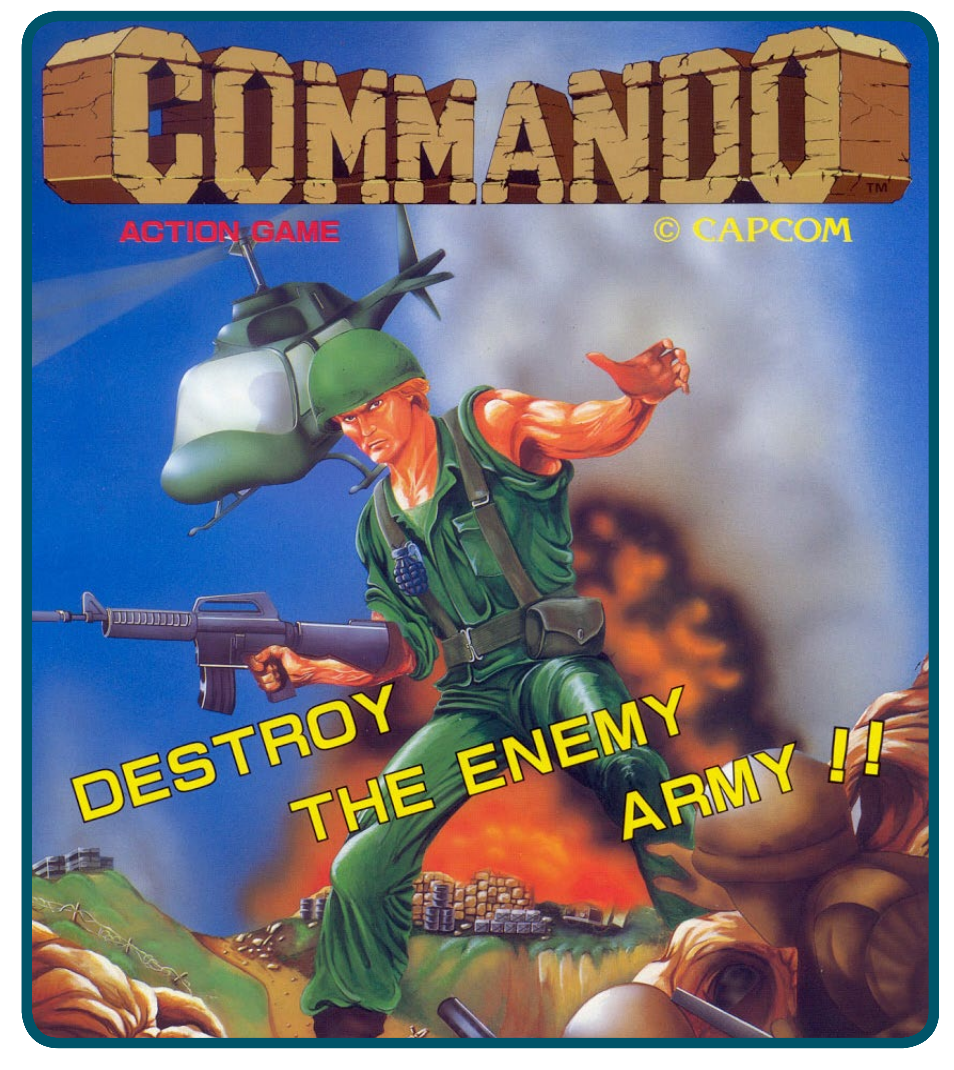
Cada golpe que impacta implica un cuadrito menos en la barra de vida de un rival y la única forma de conectar golpes es en el cuerpo a cuerpo, por lo que un típico combate será muy parecido a una danza llena de saltos donde la memorización de los patrones de ataque del enemigo serán la clave.

Commando

Armado con un rifle de infinitas balas y una limitada cantidad de granadas, el soldado Super Joe desciende de un helicóptero hasta una jungla plagada de enemigos que caerán como mosquitos a nuestro paso, aunque oculten tras rocas, sacos de arena y búnkers a nuestros compañeros desaparecidos en acción. En un género protagonizado en exclusivo por naves espaciales que liberaban galaxias de invasores extraterrestres, este émulo de Rambo abrió el camino para expandir el género a otros protagonistas.



1985
Arcade



Este título de **Capcom** incorporaba pequeños elementos tácticos al permitirnos volver sobre nuestros pasos para esquivar balas y usar armas arrojadizas para franquear barreras e, incluso, tiene un primitivísimo sistema de coberturas y enfrentamientos al final de un nivel muy similares a los actuales modos horda.

Gauntlet



1985
Arcade



Un frenesí de magia y flechazos que llenaban de pixeles-cadáveres la pantalla del arcade. Olvídense de imaginar el multijugador simultáneo (sí, en una época el coop no existía y debíamos esperar nuestro turno) sin la aparición de este padrino de Diablo y Left 4 Dead. Una creación de **Atari** en sus años gloriosos que nos ponía frente a una cabina de 4 jugadores para recorrer de forma cenital mazmorras plagadas de alimañas del mal, a las que eliminaríamos con la fuerza combinada de nuestro guerrero, mago, valkiria o elfo, cada uno con habilidades y debilidades únicas.

El juego causó gran impresión en la época gracias a un chip de Texas Instruments que le permitía a la máquina “hablarnos” con voz clara y reconocible, para advertirnos de nuestra baja energía o decirnos qué personaje necesitaba comida, entre otras cosas.

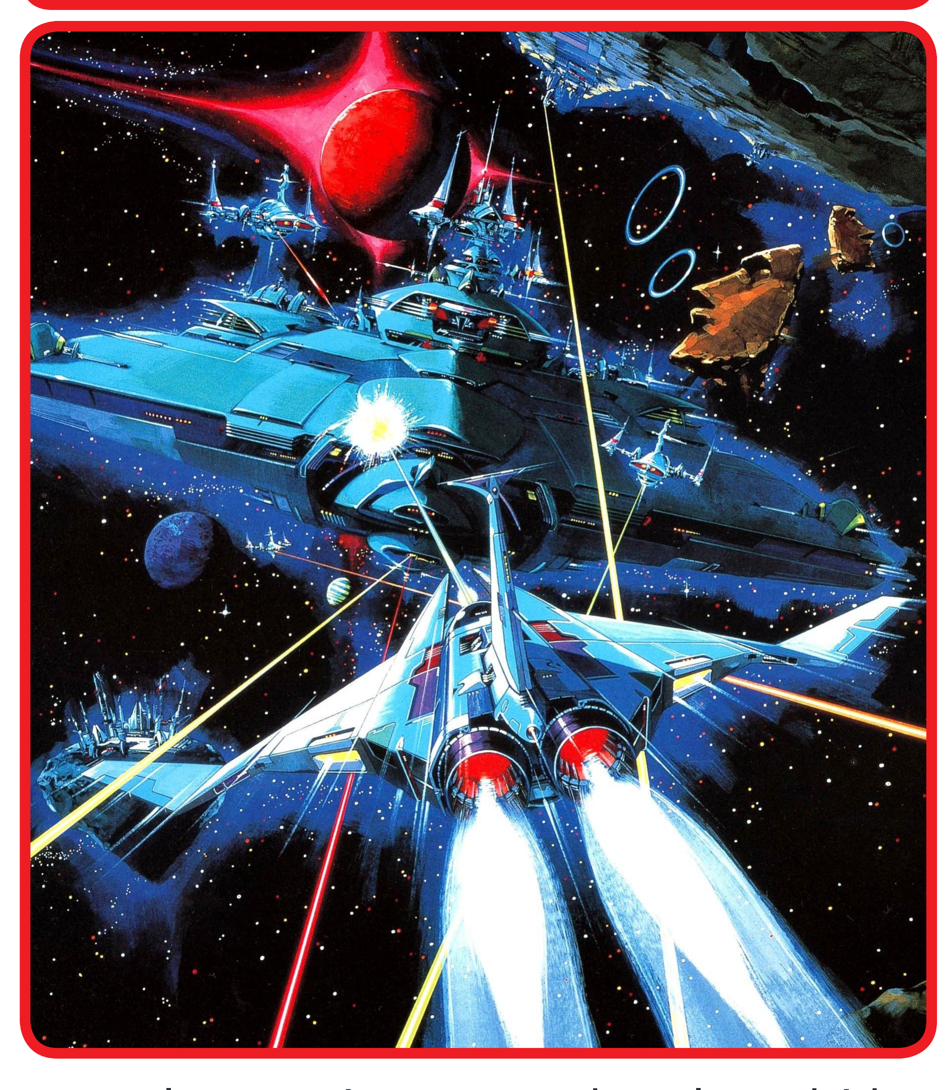
Gradius

El shoot'em up horizontal que le dio un vuelco al uso de power ups, al convertirlos en un único ítem que debemos recolectar y gestionar para mejorar una inicial lenta y debilucha Vic Viper, en una hasta ahora reconocible barra de selección, el "Power Meter", que permite mejorar nuestra velocidad, misiles aire-tierra, disparo doble o láser, una imagen refleja que duplica nuestros movimientos y ataque o escudos defensivos que se agotan a medida que recibimos ataques.

Enormes jefes deben ser destruidos al llamado del mítico "Destroy the Core!" que anuncia que esos núcleos serán nuestros objetivos mientras esquivamos la tormenta de munición enemiga.



1985
Arcade



Su estilo generó tantos clones y secuelas que la propia **Konami** decidió tomar las riendas y le rindió homenaje con Parodius y sus surrealistas flotas espaciales.

Space Harrier



1985
Arcade y Master System



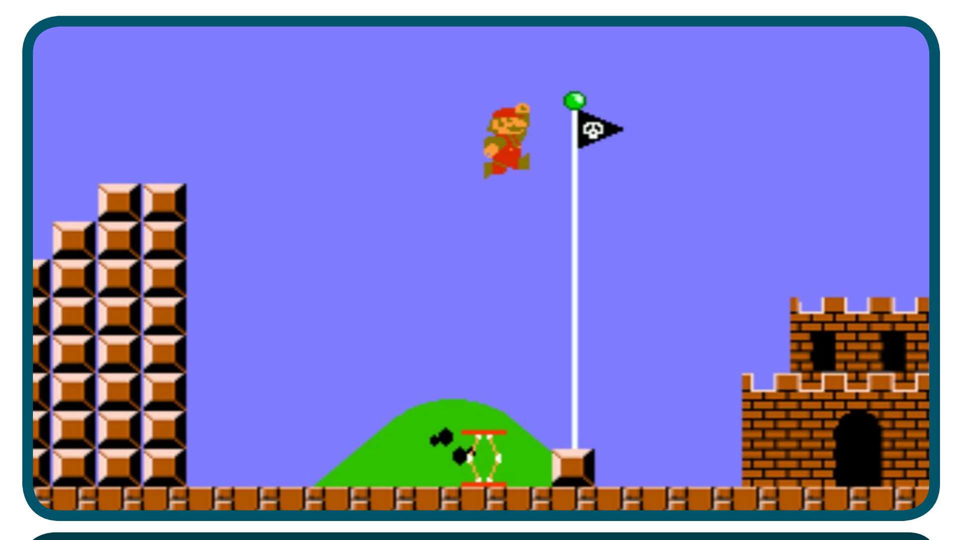
Puando Sega era la reina indiscutida de los arcades y dejaba boquiabiertos a todos con sus impresionantes gabinetes, se dieron el lujo de crear un shooter sobre railes que claramente influencia a los third person shooters actuales y sirve como precedente al posterior espectáculo de Panzer Dragoon.

Donde antes había vacíos gráficos vectoriales para crear la sensación de profundidad, el legendario estudio interno **AM2** se saca de la manga un pseudo escalado de sprites que luego sería perfeccionado en la SNES para mostrarnos un lisérgico mundo habitado por mamuts cíclopes, cabezas de roca flotantes y dragones chinos de la psicodélica Fantasy Zone que caerán abatidos con la fuerza de nuestro cañón multipropósito. Una cabina hidráulica imitaba los movimientos de la pantalla para generar más inmersión VR en la era del pixel.

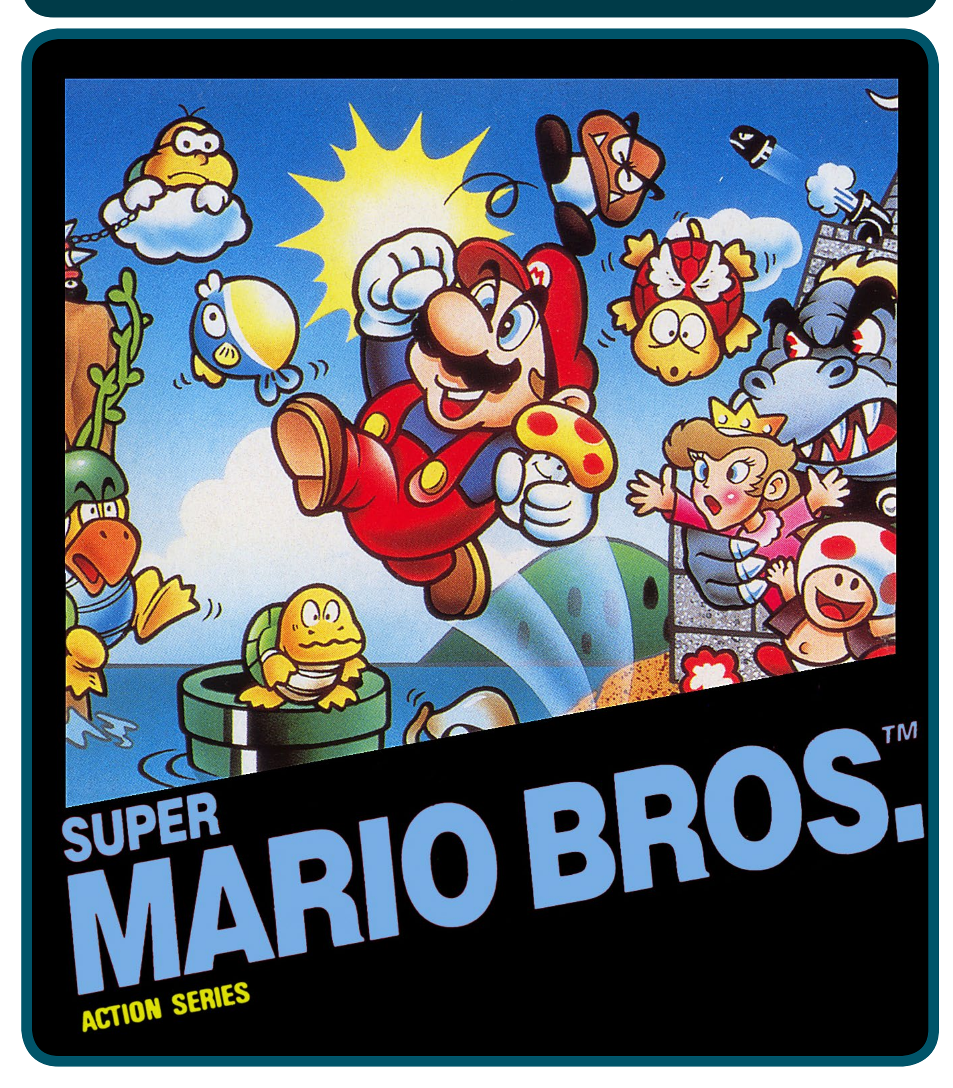
Super Mario Bros

La lección de anatomía de diseño de niveles, caracterización de personajes, tutoriales jugables sin instrucciones en pantalla, control preciso y fluido pese a las limitaciones de la máquina, melodías sencillas pero imposibles de olvidar, énfasis en la exploración y en el auto-desafío.

Padre del plataformas moderno. Imitado, jamás igualado. Capaz de inaugurar una franquicia con secuelas y spin offs hasta el infinito, posicionando a su protagonista como el plomero más pluriempleado del mundo, además de tener el enorme mérito de romper la yeta del crack del videojuego e instalar nuevamente consolas en los hogares, convirtiéndose en el causante de que muchos cayéramos en este vicio.



1985
NES



Los ladrillos, las flores y los cubos con signos de interrogación tendrán por siempre un significado totalmente distinto gracias al bigotudo saltarin creado por **Nintendo**.

Ghost'n Goblins



1985
Arcade... y luego casi todas



Un demoníaco y enorme villano secuestra a nuestra doncella en un flash en medio de la noche y, con nada más que nuestra brillante armadura de caballero, nos lanzaremos valientemente por un camino plagado de alimañas salidas del averno más pestilente y malévolo, las cuales se empecinarán en frustrar nuestros planes en este plataformas run and gun de corte medieval/diabólico de la buena **Capcom** ochentera.

De dificultad maldita, como los enemigos a los que enfrentamos, pero con clásicos imborrables como el pequeño mapa al inicio del nivel que nos muestra nuestro progreso y la media y humillante "barra de energía" que nos queda luego que nos toca un ataque enemigo y debemos recorrer el cementerio en calzoncillos.

Qué poco respeto, señores, con la nobleza de Sir Arthur...

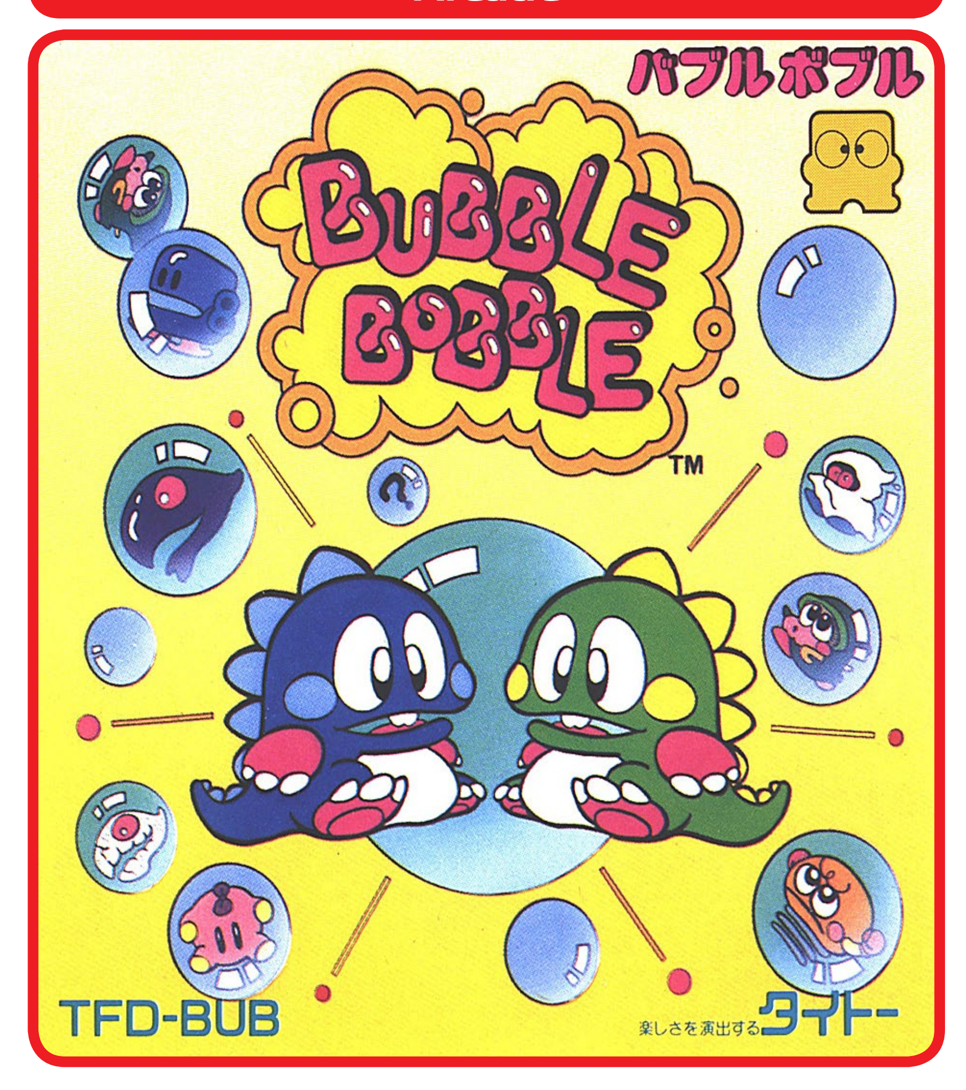
Bubble Bobble

El icónico juego de **Taito** proponía en sus sencillas, pero desafiantes mecánicas plataformeras de acción en una sola pantalla la limpieza total de los enemigos de la forma menos violenta: encapsularlos en una burbuja y arrojarlos aturdidos fuera de nuestra vista al reventarla. Además de power ups que incrementaban la velocidad y rango de nuestro disparo, si lograbamos juntar suficientes burbujas y liquidar a todos los enemigos de un movimiento, nos llenabamos de bonus extra.

Si tardábamos demasiado en la tarea, un hurry up nos advertiría del subidón de velocidad de los enemigos y la aparición fantasmal sin respeto por los muros del Baron Von Bubbla. El juego sentó las bases para los populares Snow Bros. y Tumblepop y fue tan exitoso que creó secuelas y spin offs en otros géneros con los mismos dragones por protagonistas.



1986
Arcade



OutRun



1986
Arcade, Master System y Genesis



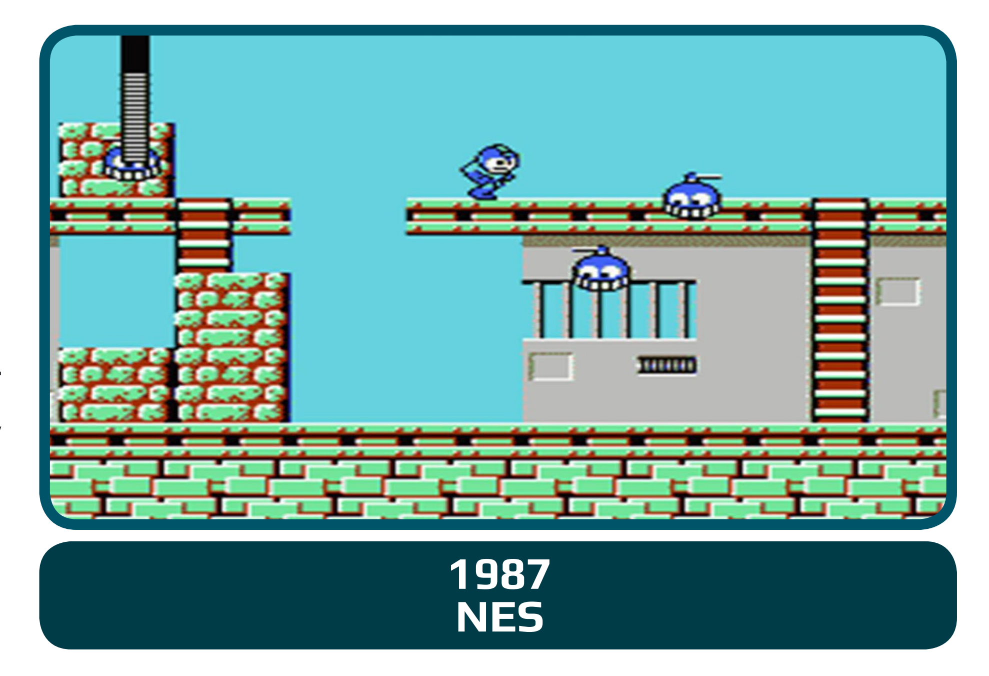
Otra proeza técnica del estudio interno **AM2** de Sega, que nos permitieron conducir el inolvidable Ferrari Testarossa Spider rojo, con una rubia copiloto, en un título que se permitió el lujo de centrar la cámara no en el horizonte como sus competidores, sino que bajó la perspectiva a nivel del suelo para limitar nuestra visión de campo y aumentar la sensación de velocidad e incertidumbre frente a las curvas que se lucían con el sistema 3D de sprite-scaling.

A esto se suman dos hitos: por primera vez podemos sucesivamente escoger entre dos caminos al finalizar cada sección de la carrera, además de una banda sonora seleccionable desde la radio de nuestro bólido, compuesta por Hiroshi Kawaguchi.

Sin la osadía arcade de este título, no es posible imaginar a los posteriores Test Drive, Need for Speed o Burnout.

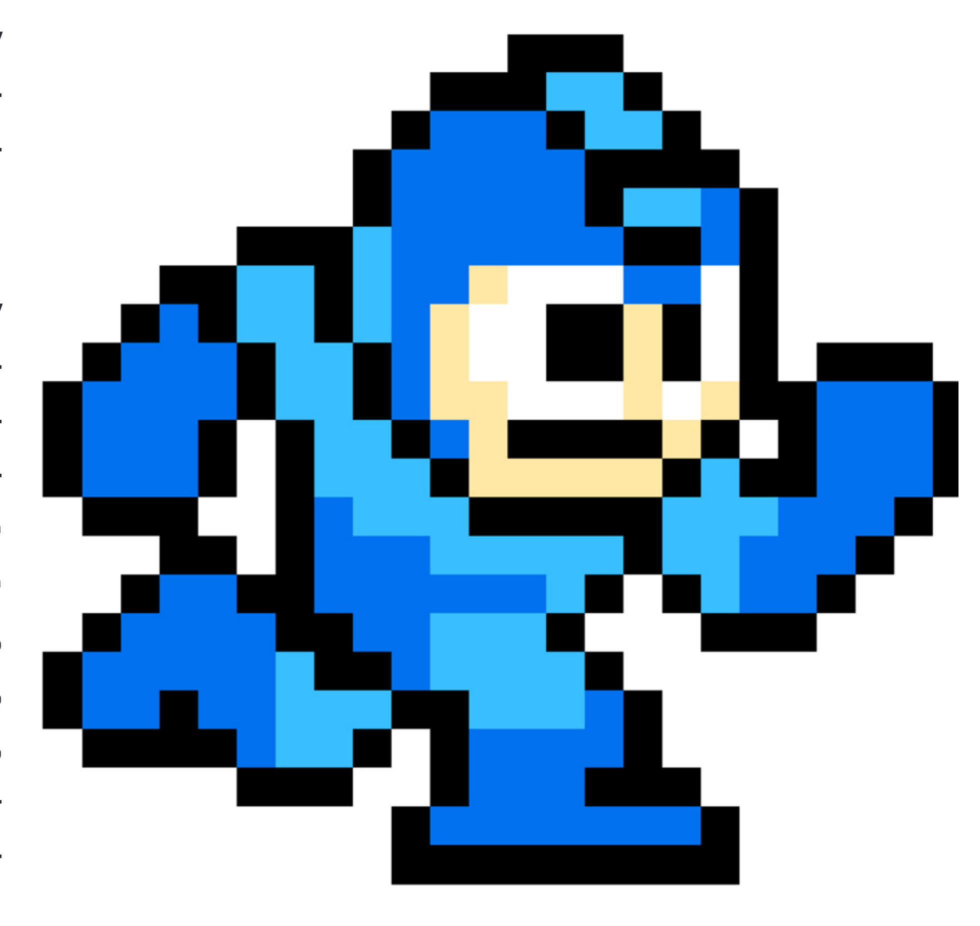
Megaman

La saga que ahora lleva la muletilla de classic pudo ser un plataformas run'n'gun del montón si **Keiji Inafune** no decidiera dar al universo del juego y al diseño de sus personajes ese aire de anime futurista digno de Ozamu Tezuka.



1987
NES

Un diseño de niveles y un gameplay tan pulidos que no es necesario un tutorial para aprender a jugar, una dificultad ajustada y desafiante, la posibilidad de poder escoger el orden de los niveles y la mecánica de juego que es sello de la serie: jefes finales que son derrotados con armas de otros jefes, como si se tratara del complejo cachipún que jugaba Sheldon Cooper.



La serie, que dio paso a universos alternativos en Megaman X y Legends, tendrá pronto un reboot financiado por los fans, pero que por un vergonzoso desinterés de Capcom en la saga llevará otro nombre: Mighty Nº9.

Double Dragon



1987
Arcade



El sucesor tecnológico del Renegade de **Taito**, es considerado el padre del beat'em up tal como lo conocemos hasta nuestros días y, en el momento de su lanzamiento, fue la sensación de los salones recreativos gracias a sus detallados y coloridos gráficos en un mundo dominado por bandas callejeras.

Hacía gala, además, de una animada violencia, con multitud de inolvidables golpes, de la posibilidad de usar las armas de nuestros enemigos en su contra, de los feroces e hipertrofiados jefes al final de cada nivel (con un reciente spin off retro para Abobo) y, sobre todo, del juego cooperativo que nos permitía controlar a los gemelos Billy y Jimmy en su misión de rescate de Marian desde la guarida de los Black Warriors.

Legendario es el agridulce final sorpresa, que ya se hubiera querido Hideo Kojima en un Metal Gear.

Splatterhouse

Asomarse a la cabina de este juego de **Namco** era una experiencia que rozaba el tabú similar a arrendar los VHS de "Las Caras de la Muerte".



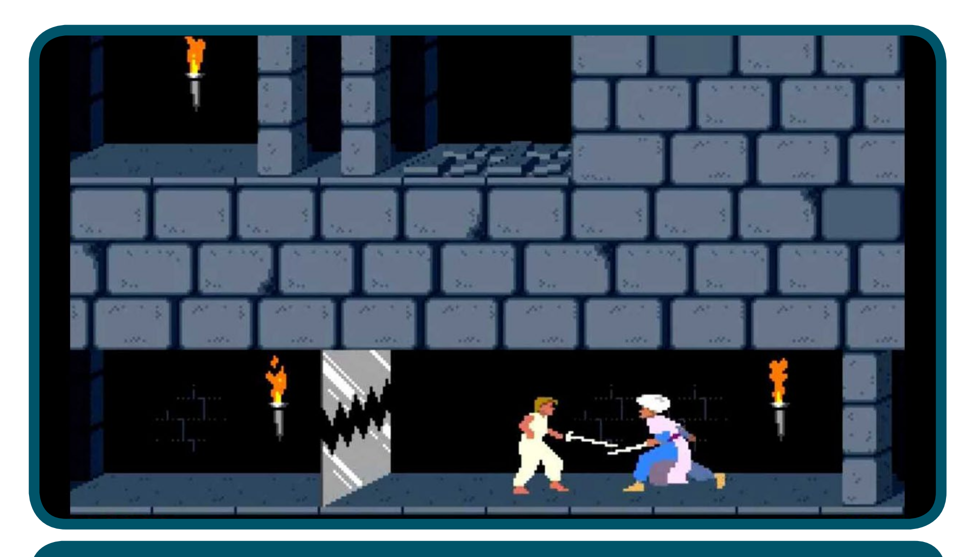
1988
Arcade



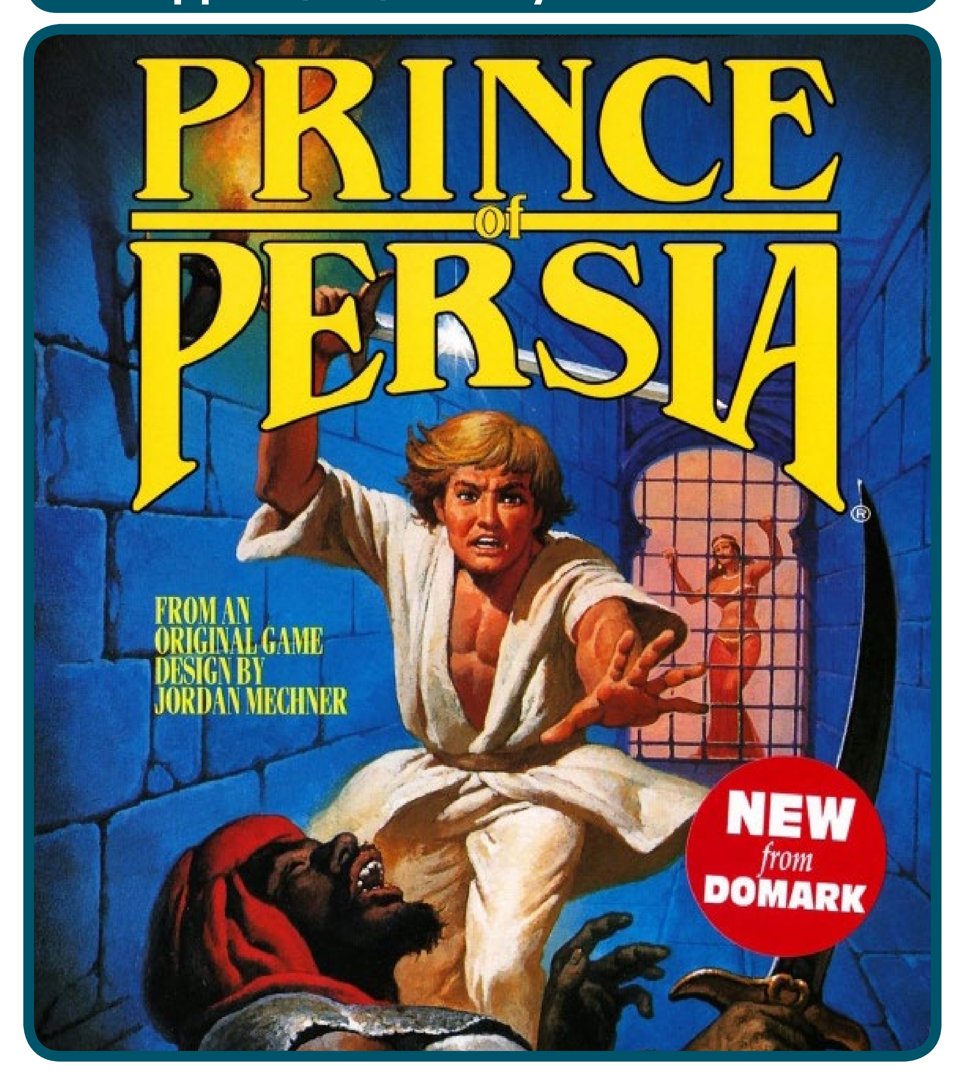
Era un acto de rebeldía ñoña echar una partida en estos niveles construidos a partir de referencias del mejor slasher de la época, con claras referencias a la saga Viernes 13 (o Martes 13 por acá) y Evil Dead 2, aderezados con monstruos sacados directamente de nuestras pesadillas infantiles y una violencia gráfica que hoy se ganaría un "M for Mature" sin chistar.

El hecho de que fuera un beat'em up de side scroll 2D era casi secundario a la posibilidad de mutilar, decapitar y reventar enemigos que casi salpicaban nuestras pantallas. El alucine era tal que ni nos fijamos en lo ortopédico de sus controles. La experiencia de ser un héroe serial killer nos bastaba y sobraba.

Prince of Persia



1989
Apple II, PC, SNES y varias más...



Lo primero que destacó fue una animación demasiado realista para la época. Luego nos shockearía la sangrienta facilidad con que moríamos al caer al vacío sobre pinchos-trampa o cómo éramos cercenados por guillotinas ocultas en el piso. Al rato, nos indignamos con el árabe que nos atacaba con una espada y nosotros ni a combos nos defendíamos.

Y eso que aún no descubríamos que el reloj de arena del inicio no era una metáfora sino que teníamos exactamente 60 minutos para recorrer las mazmorras del palacio del sultán, memorizar las lozas sueltas, sobrevivir a esqueletos animados, más árabes o un doppelganger que nos hace perder vida si lo atacamos, para al fin enfrentarnos al traicionero Jaffar, rescatar a la princesa y reestablecer la paz de Persia. Puzzles, plataformeo y duelos de espada rotoscópicos dignos de Las mil y una noches

Final Fight

En un mundo donde el looteo y leveleo ha invadido a todos los géneros, éste se alza como referente indiscutido del beat'em up "como loh hombre" con sus enormes sprites, el cooperativo a dos players con fuego amigo, la comida que recupera energía, simples combinaciones de botón-palanca que enriquecen los combates, esos sprites que **Capcom** reciclaría hasta la saciedad y los tres protagonistas seleccionables prototípicos en el género: el rápido pero débil, el fuerte pero lento y el equilibrado, comandados por el musculoso alcalde Mike Haggar.



1989
SNES

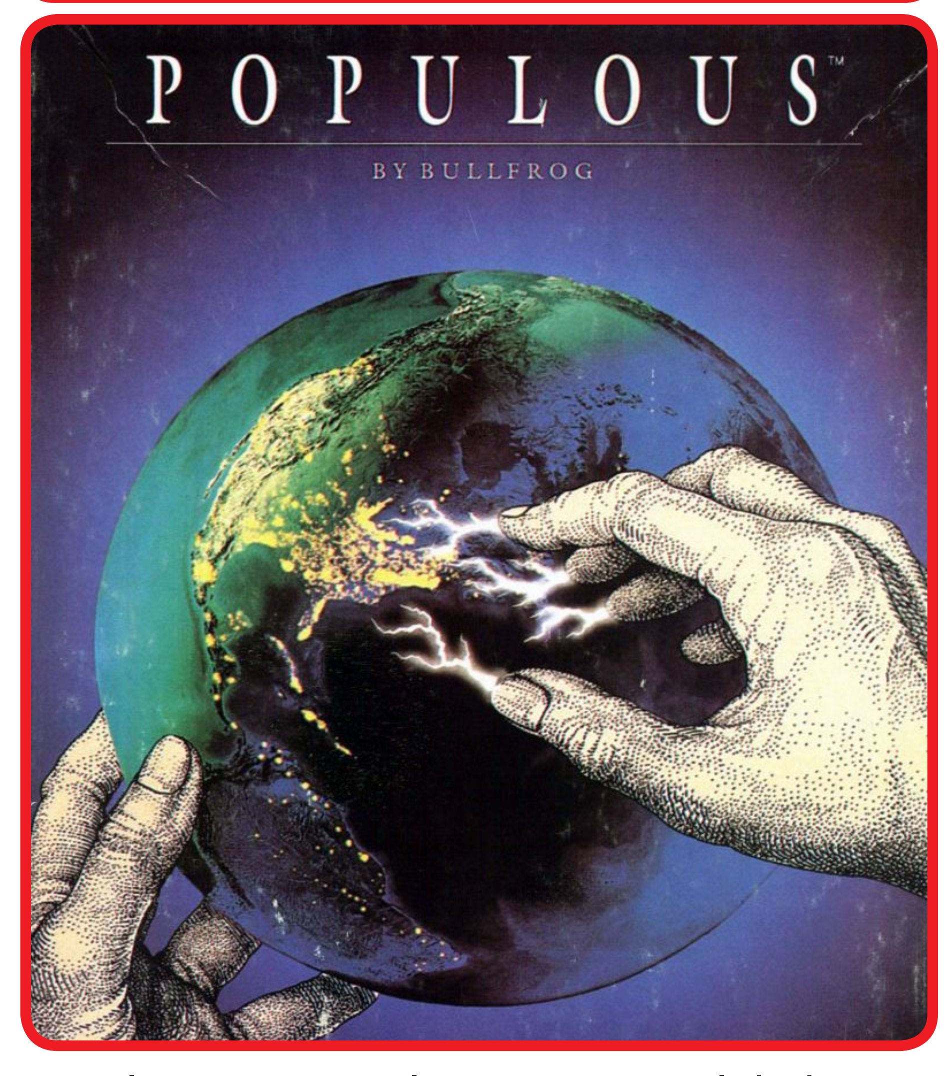


Juntos para atravesar las sucias calles llenas de delincuentes de Metro City hasta rescatar a su hija del malo de turno. El carisma de los personajes y la calidad del título fue tal que tuvo dos secuelas en la SNES y tanto sus protagonistas como secundarios han aparecido en otros juegos.

Populous



1989
Amiga y PC

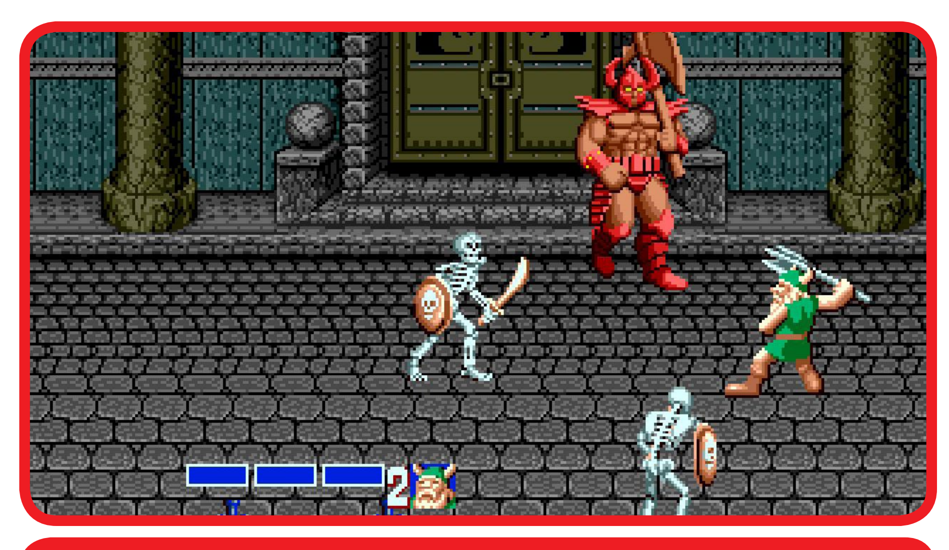


El primer simulador de dios de la historia tiene tanta ambición, innovación y calidad como la tenía su creador por aquellos años, **Peter Molyneux**, el enfant terrible de la programación británica.

Mientras en consolas todo eran plataformas y JRPG's, este título nos permitía deformar el isométrico terreno a nuestro antojo para que nuestros futuros adoradores pudieran asentar su aldea, construir sus casas y permitir ampliar nuestro rango de influencia al conseguir nuevos seguidores y vencer a las tribus enemigas, seguidoras y protegidas por un dios rival, por la vía del terror divino en forma de terremotos, inundaciones, erupciones volcánicas o convirtiendo a simples soldados en poderosos guerreros. 500 niveles para desatar toda nuestra pixelada megalomanía divina que 11 años después serían la base del conocido Black & White.

Golden Axe

Un beat'em up que cierra la era dorada de **Sega** en los arcade, en un entorno de espada y brujería que hará del machaqueo de botones en compañía de un amigo una experiencia única, gracias a la opción de escoger entre tres personajes con habilidades distintas, poder montar a diversas bestias para causar más daño al ejército enemigo y, sobre todo, la ejecución de dantescas magias alimentadas por esas botellitas azules que obteníamos pateando a esos hiperventilados enanos rateros.

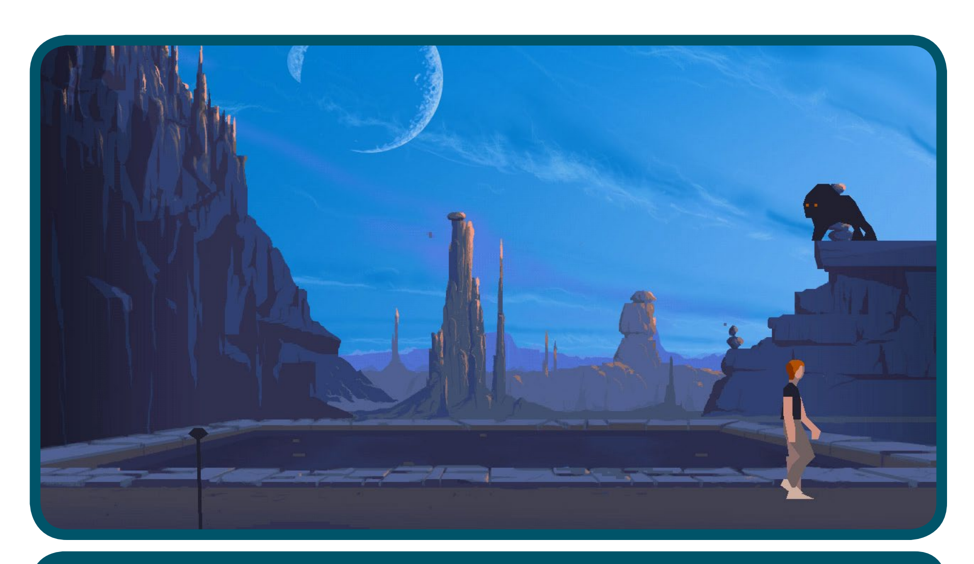


1989
Arcade, Mega Drive y muchas más



Combos de hasta 5 golpes, el demoledor ataque especial hacia atrás combinando espadazo y salto, poder correr y hacer un ataque de carga y el peligro para nuestros enemigos y nosotros de morir automáticamente al caer en un precipicio coronan una de las mejores experiencias coop en los 80', antes del bajón del género por la evolución hacia el 1v1.

Another World



1991
Amiga... y luego casi todas



Antes de Gordon Freeman, fue Lester Knight el científico nerd que nos rebanó los sesos con sus desventuras, en un extraño planeta alienígena al que llega por accidente luego de hacer experimentos con su acelerador de partículas.

La aventura plataformera-cinemática de **Eric Chahi** es recordada por la acertada mezcla de puzles, acción y videos sin diálogos para desarrollar una historia de liberación cual Shawshank Redemption del colorín nerd y su amigo extraterrestre. Todo con unas animaciones realistas, detallados y originales diseños de arte, un preciso y sencillo control y niveles que nos obligaban a usar estrategias distintas para superarlos.

El juego fue aclamado en el '91 por sus logros técnicos y jugables y hoy su legado es llevado con orgullo por multitud de títulos indies que rescatan su sencillez y profundidad.

The Legend Of Zelda: A Link To The Past

Esta tercera parte de la popular franquicia creada por **Nintendo**, que debutaba en los 16 bits, nos da el lujo de hacer viajes dimensionales entre los reinos espejados de las Tinieblas y de la Luz, recurso utilizado para plantearnos puzles e incorporar sutiles cambios en el entorno a medida que progresábamos, lo que a futuro se convertiría en un sello distintivo de la saga.



1991
Super Nintendo



Con el regreso de la vista cenital se profundiza también en la exploración. Los coloridos paisajes a 256 colores ocultan pasajes secretos, ítemes y armas que facilitarán nuestro periplo para rescatar a Zelda y a las otras siete princesas de las garras de Ganon.

La música del maestro Koji Kondo estrenaba el ahora clásico Hyrule Overture, dejando en claro que gran parte del ADN de la saga se hereda desde esta iteración de la Super Famicom.

Sonic: The Hedgehog



1991
Sega Genesis



El estudio **AM8** tomó como clara referencia al fontanero tortugófobo en su modo velocista para crear al erizo azul que sería la mascota de la, por años, única competidora en la más cruenta guerra de consolas que se tenga memoria.

El rápido y furioso Sonic recorría los rincones de 6 niveles divididos a su vez en 3 zonas caracterizados por los resortes, pendientes, acantilados y loops verticales que potenciaban el componente runner de este plataforma, que debe equilibrarse con la exploración para conseguir anillos e items que nos permitan hacer frente al malvado Dr. Robotnik y su plan para encarcerlar animalitos que hagan funcionar sus mechas.

El erinaceomorfo tiene varias secuelas y reinvenciones, incluyendo juegos de la firma rival donde comparte protagonismo con su bigotudo archienemigo comercial.

Street Fighter II: The World Warrior

El padrino de los e-sports fue capaz de crear una narrativa a sus personajes con simples escenas estáticas de transición y limitadas animaciones de ending, dándoles mayor profundidad con estilos de pelea diferentes a sus muy diversos personajes elegibles, distribuidos en distintos rincones del planeta, cada uno con escenario y tema musical propio, además de inolvidables poderes especiales ejecutados con combinaciones de alguno de los 6 botones y secuencias en el stick.



1991
Arcade y SNES



Agreguen al cóctel preparado por **Capcom** el mapa con avioncito a lo Indiana Jones, las etapas de bonus contra el tiempo, el desafío de acabar con todos los jefes con una ficha y la siempre latente posibilidad de que tus esfuerzos se vieran arruinados al llegar un nuevo retador y tenemos al juego de peleas más importante e influyente de la historia.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



1991
Amiga, Mac y MS-DOS



La obra cumbre de **LucasArts**. La que empezó inspirada en la atracción Pirates of the Caribbean de Disney World y terminó siendo plagiada en la saga cinematográfica. La secuela a la historia del joven que quería ser un pirata está plagada de momentos hilarantes, puzles que te quebrarán la cabeza, sinsentido montypytheano, diálogos llenos de metareferencias y el continuo fracaso del querido Guybrush por ser un pirata respetado.

Sumemos los esfuerzos de Largo LaGrande de traer en forma de zombi al ex pirata fantasma LeChuck, la avezada gobernadora Marley sacando las castañas del fuego una vez más y un final de saga oficial que dejó a los fans más picuetos que los televidentes de Lost en su último capítulo. Todo con el clásico sistema de casillas de acciones SCUMM y un point and click inmortal en la historia de las aventuras gráficas.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Este título de **LucasArts** es la auténtica secuela a The Last Crusade que jamás reconocerá el mediocre de Lucas, con un guión que sí está a la altura del arqueólogo saqueador de tumbas, con nazis buscando nuevamente artefactos que pueden cambiar el rumbo de la Segunda Guerra, una bella médium que se contacta con sacerdotes atlantes, visitas a viejas ruinas en Grecia y unas piedritas conocidas como oricalcum que parecen tener el poderio de las bombas atómicas.



1992
PC, Mac y Amiga



Diálogos divertidísimos, que eran marca de la casa, puzles que son auténticos desafíos mentales, tres arcos de guión con un parte media abordable con tres mecánicas distintas de juego y tres finales distintos para esta aventura gráfica que se pelea el podio de campeona del sistema SCUMM y que patea en el suelo y humilla a la vergonzosa The Crystal Skull.

Super Mario Kart



1992
Super NES



Tal vez llegarían iteraciones con colores más brillantes y polígonos más detallados, pero el arribo de este desprejuiciado arcade de carreras instalaría en la tradición gamer uno de los más queridos juegos de sillón y codazos que podamos compartir con un grupo de amigos.

Protagonizado por las ascendentes estrellas de la Disney videojueguil, sobre esos circuitos no sólo habría velocidad, saltitos y derrapes; también llegarían para quedarse esos divertidos -y también molestos- ítemes que nos darían un triunfo a última hora o nos arruinarían la victoria que tanto nos costó conseguir vuelta tras vuelta.

El título de **Nintendo** definió el subgénero de karts y pronto otras compañías lo imitarían instalando a sus mascotas en estos pequeños bólidos a ras de suelo, pero sin igualar ni el éxito ni el carisma de su sensei de 16 bits.

Mortal Kombat

Si bien el género tuvo su momento fundacional con Street Fighter, no fue hasta la llegada del primer Mortal Kombat que nos dimos cuenta de su "peligrosidad cultural".



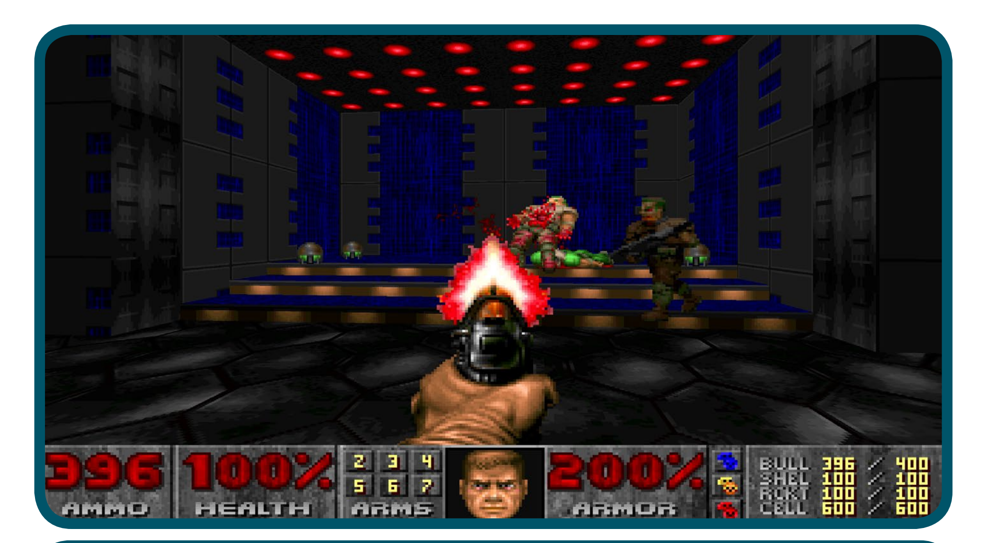
1993
Arcade y consolas



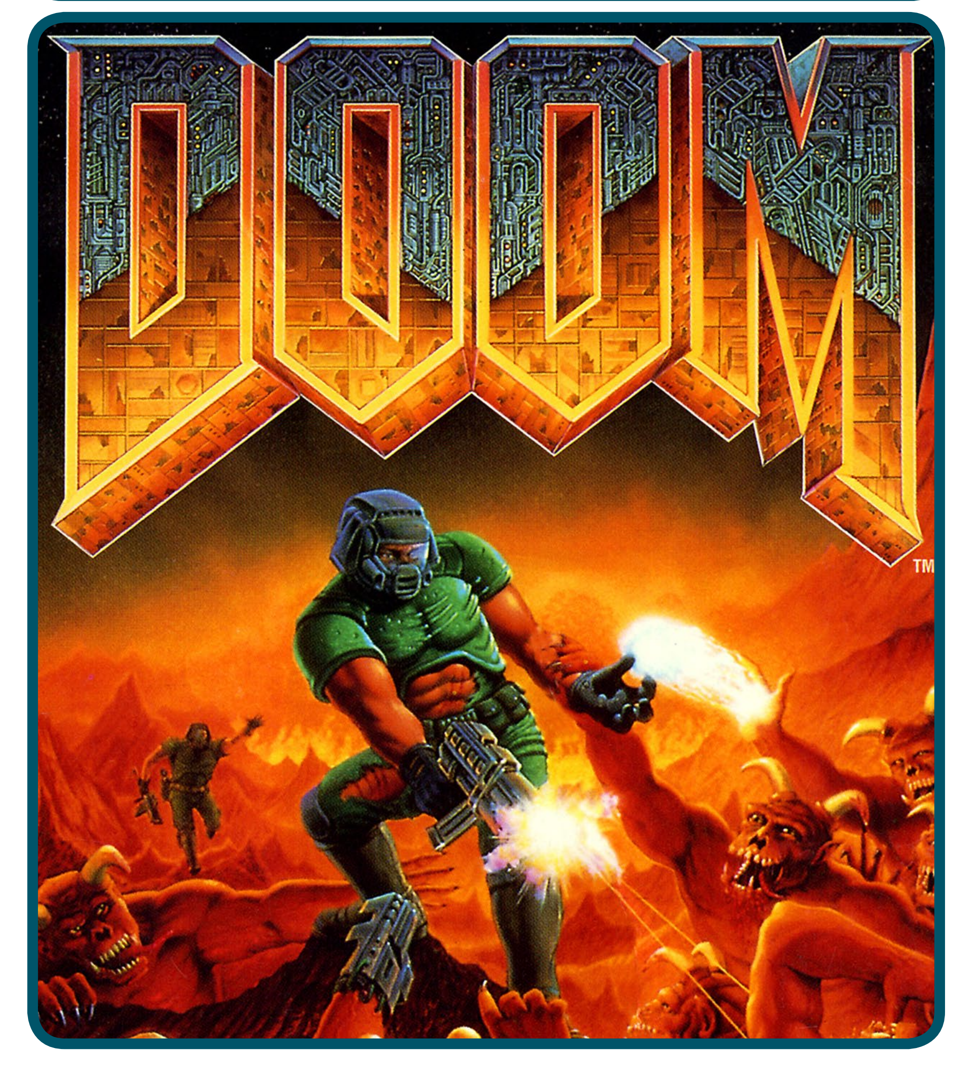
Perseguido por asociaciones de padres y gubernamentales por su extrema violencia gráfica, ya que las representaciones caricaturescas de los peleadores es reemplazada por primitivas digitalizaciones de actores, acompañadas de legendarios movimientos finales que nos permiten ejecutar a nuestros contrincantes con técnicas que gatillan un espectáculo de pirotécnicas vísceras y sangre, la creación de **Ed Boom** y **John Tobias** fue un éxito instantáneo en arcades y cartuchos, pero también generó una paranoia y caza de brujas que dieron origen al ESRB, que clasifica los juegos por edades.

El título tuvo un impacto social que no tendría paragón en la industria.

Doom



1993
PC



Si bien el modo de juego en primera persona existió en experimentos previos, no fue hasta que llegó a nuestros PC esta genial creación de **ID Software** que el género explotó en un mar de sangre, vísceras, satanismo, machacosa música industrial (que inspiraría incluso al músico y compositor Trent Reznor), amplios y enrevesados niveles, más armas de las que pudiera cargar el marine más fuerte de la historia y, sobre todo, tiroteos desenfrenados para impedir que los demonios interdimensionales aparecidos en Marte lleguen hasta la Tierra.

A eso se suman las opciones multijugador de partida a muerte por LAN y la posibilidad de modificar los niveles gracias al sistema WAD, creando de este modo una comunidad que mantuvo vivo el juego por años y que es el germen del actual movimiento modder del que tanto se jacta la PC Master Race.

Gunstar Heroes

Otra joya olvidada del estudio **Treasure** para la poco popular, por estos lares, consola de 16 bits de Sega. Un run'n'gun con un fuerte componente de comedia muy influenciado por el Toriyama de Dr. Slup, aderezado de 2 a 3 jefes por nivel más el final boss, cada cual con un grafismo más espectacular y con complejas rutinas de ataque.

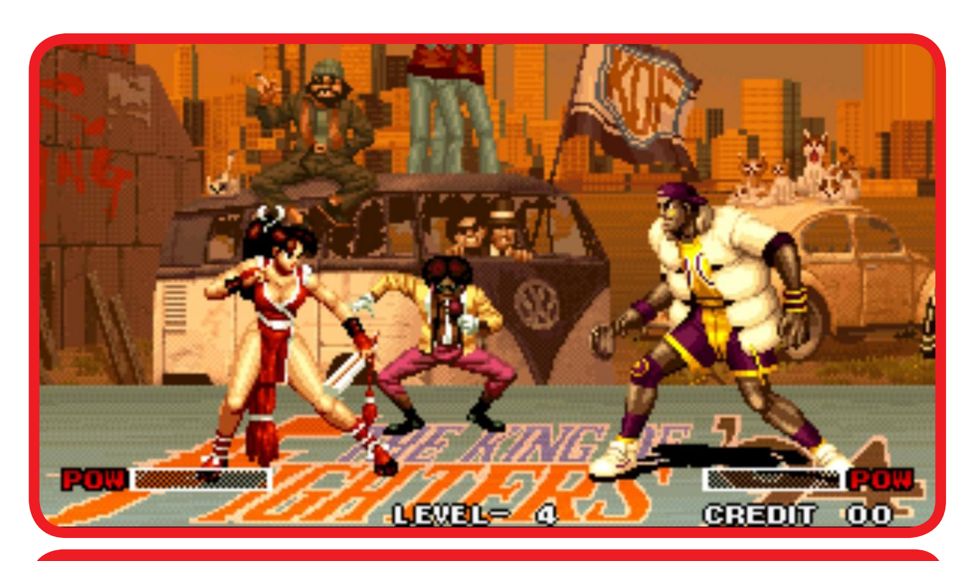
Poder elegir un arma principal y otra secundaria entre cuatro tipos de disparo, cada uno adecuado a la enorme variedad de diseños de niveles con retos que van desde el plataformeo a persecuciones a contrarreloj, un improvisado shump sobre un vehículo, caída libre, carrera a contrarreloj o el clásico dispara y corre. La experiencia queda completa con un enviciante cooperativo donde controlamos a Red o a Blue, que además se defendían en el cuerpo a cuerpo con sus puños y llaves de judo de detalladas animaciones.



1993
Genesis, Game Gear y luego muchas más



The King of Fighters '94



1994
Arcade y NeoGeo CD



No es sólo el primer juego de peleas que reunió a las estrellas de muchos juegos de una compañía , **SNK**, sino que también incorporó el concepto de equipos preconfigurados, eliminando el de rounds y sustituyéndolo por victorias sobre cada uno de los oponentes.

Se dio el lujo de profundizar y pulir las mecánicas de lucha ya conocidas de los Fatal Fury/Art of Fighting. Apostó por un diseño heredero del anime tanto visualmente como en la historia, siendo ésta tan importante que las secuelas se agrupan en sagas y cada personaje tiene una más desarrollada que lo habitual en el género y las rivalidades con otros peleadores tienen mucho sentido.

Un gran apartado artístico, animaciones fluidas y detalladas y explosivas combinaciones y superpoderes lo coronan como un imprescindible de los juegos de lucha.

Final Fantasy VI

El primero de la saga creada por **Squaresoft** en prescindir de los dichosos cristales que causan los problemas de sus predecesores. Un prodigio técnico en lo sonoro, tan atrevido como para incluir una ópera en las secuencias de juego y que se escuche magnífica en su gloria 16bitera. Un malo de turno, Kefka Palazzo, que se adelanta al Joker de Ledge como un agente del caos más que un megalómano que goza con sus actos de maldad.

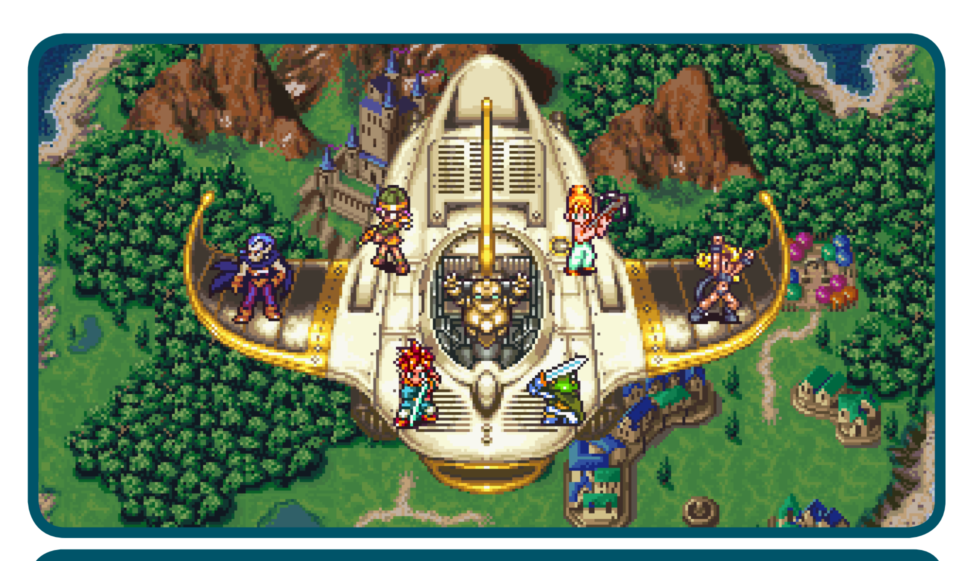


1994
SNES, PlayStation, Gameboy Advance



La mayor colección de personajes jugables a la fecha, pinceladas de temas adultos como el embarazo adolescente o el suicidio, y un sistema de combate simplificado pero adictivo, con un tremendo arsenal y armaduras, ataques especiales y la posibilidad de que todos puedan hacer invocaciones gracias al sistema espers. Se cierra el ciclo pixelado con una oscuridad que ya se quisieran sus secuelas poligonales.

Chrono Trigger



1995
Super NES, PlayStation y DS



Pocos juegos tiene el pedigree del JRPG desarrollado por el "Dream Team" de **Squaresoft**: Hironobu Sakaguchi en la dirección, Nobuo Uematsu en la música y Akira Toriyama en el diseño de personajes.

Súmenle que al fin se le puede hacer el quite a los molestos encuentros aleatorios, consolidando el Active Time Battle de los Final Fantasy de SNES, que nos permiten hacer una acción cuando los temporizadores personales de los PJ llegan a cero (y lograr a veces un brutal ataque a la maleta con todos los PJ's).

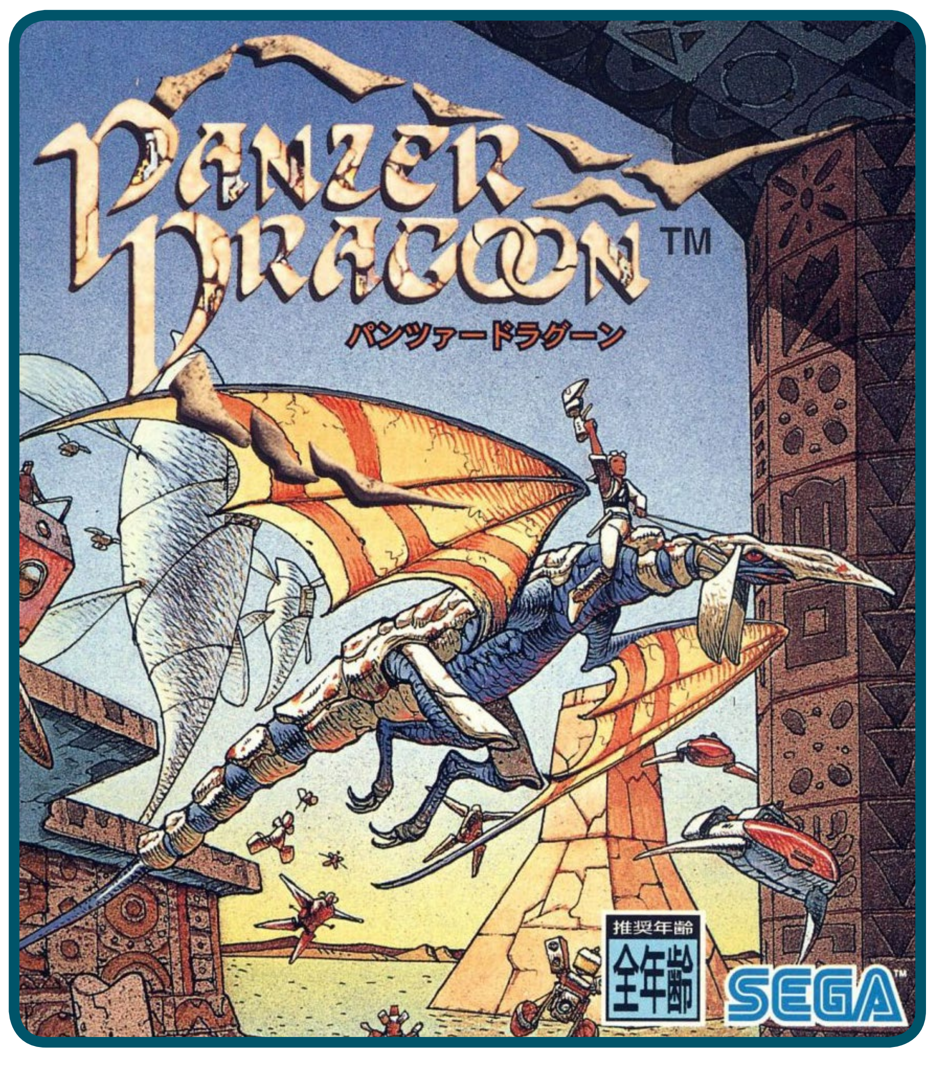
Pero, junto con todo eso, se da el lujazo de rescatar la mecánica de viajes en el tiempo de la aventura gráfica Day of the Tentacle, donde nuestras acciones tendrán efectos en las siete distintas eras temporales entre las que nos movemos, para conseguir alguno de los 30 distintos finales propuestos.

Panzer Dragoon

El juego japonés con más influencia del europeo Moebïus y del David Lynch de Dune que de sus compatriotas mangakas fue uno de los títulos de lanzamiento de **Sega** para Saturn y sorprendió a público y crítica con su propuesta shooter sobre railes ambientando en un mundo fantástico post-apocalíptico, donde montados sobre un dragón de aires pterodáctiles y armadura de hueso, combatiremos a fuerzas imperiales de una nueva organización humana con el arma que llevamos como jinete o con el laser de nuestra montura que hasta puede teledirigirse.



1995
Sega Saturn, PlayStation 2, Xbox y PC

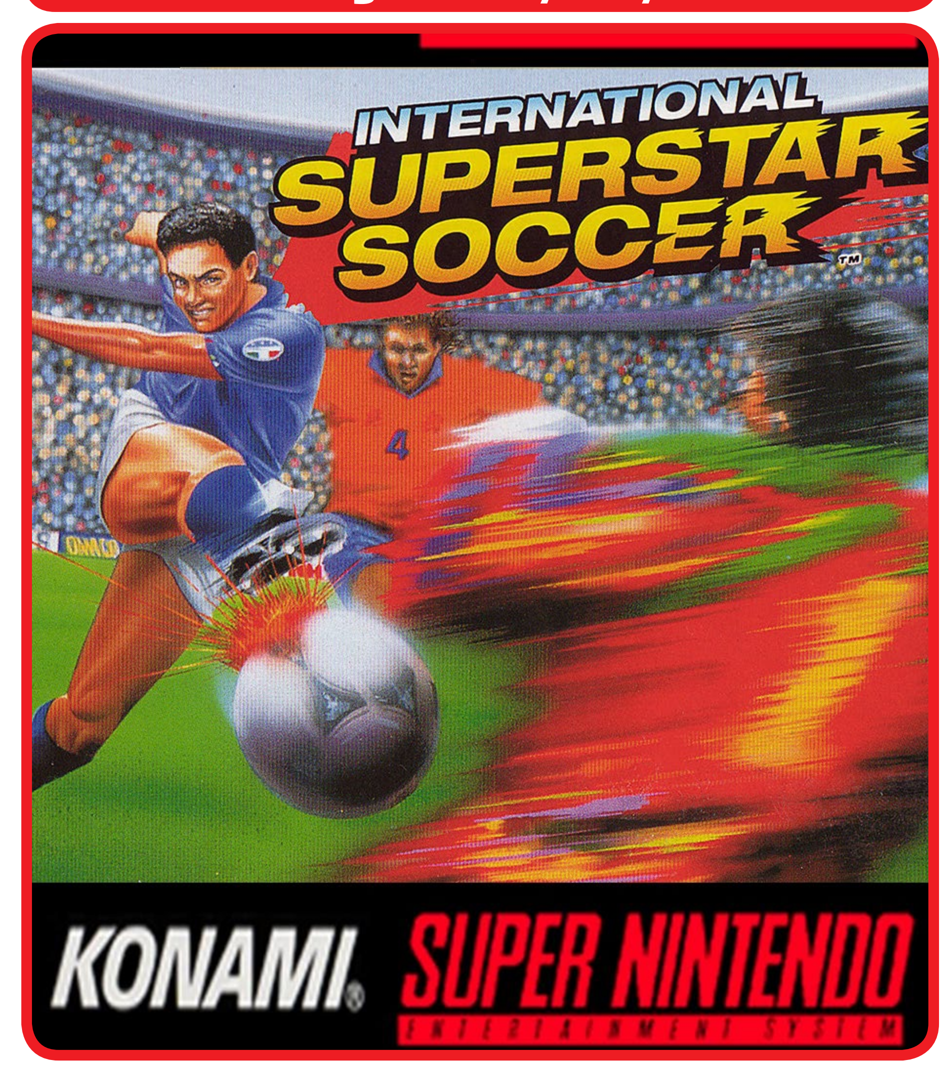


El juego incorporaba la novedad de disponer de una panorámica en 360º para avistar a esos enemigos que saldrían por cualquier lugar del horizonte en apenas 6 niveles de tan alta dificultad que si los terminas en normal, ya debes considerarte un auténtico jinete de dragones.

International Superstar Soccer



1995
SNES, Mega Drive y PlayStation

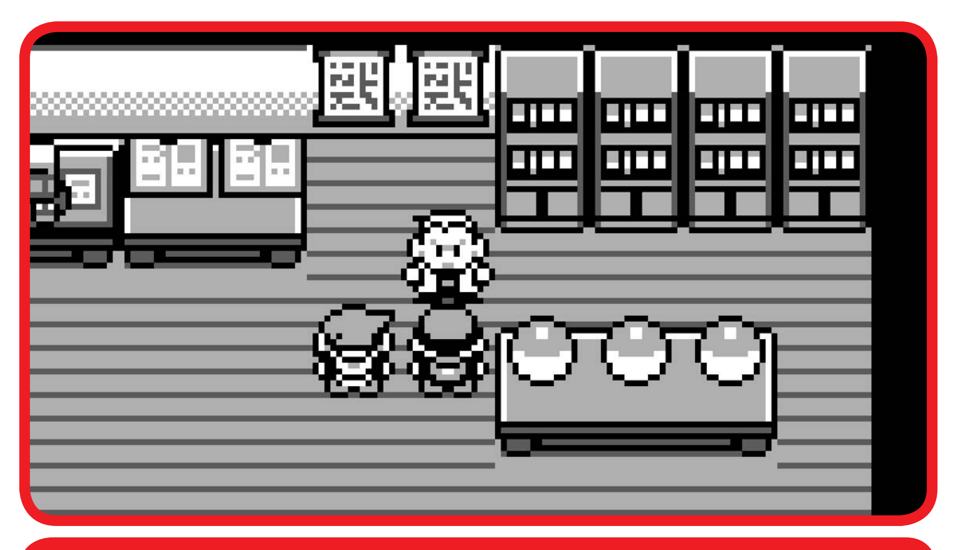


El arribo de la simulación futbolera llegó al videojuego de la mano de Galfano y la otrora gloriosa **Konami**.

El juego se lucía con unos graficazos que permitían distinguir físicamente a los jugadores, con detalles como su altura, peinado y número de camiseta. Se podían configurar una multitud de parámetros previos al partido como la estrategia, marcaciones, tendencias ofensivas o defensivas, varias opciones de formación, posiciones personalizadas del jugador... las opciones eran tan complejas que no tienen nada que envidiar a los actuales títulos y al saltar a la cancha el asombro no acababa, gracias a las complejas jugadas que podíamos reproducir, los cobros injustos del árbitro o las lesiones de los jugadores con nombres alterados, al no contar con licencias oficiales. Un clásico de 16 bits que no destiñe frente a los 720p.

Pokémon

Mientras el resto de los JRPGs buscaban evolucionar y complejizarse para alcanzar la madurez, la creación del estudio **Game Freak** redujo el roleo a su mínima expresión para centrarse en el combate y evolución de nuestros "monstruos de bolsillo", aderezado con el adictivo componente del coleccionismo de cada uno de estos gladiadores de animalescas formas y la posibilidad de intercambiar a nuestras mascotas o combatir contra otro jugador, recurso necesario para conseguir de forma exclusiva a algunos de los pokemones.



1996
Gameboy



Su sencillez en mecánicas y trama han permitido que la franquicia se mantenga viva ya por 20 años con mínimos saltos en lo técnico y casi nulos cambios en la jugabilidad, pero tanto la nostalgia como la necesidad de "tenerlos a todos" han impactado en la industria y motivado la salida de varios clones.

Crash Bandicoot



1996
PlayStation



La aventura original del peraméliso mutado, que se convirtió en la mascota extraoficial de la primera consola de Sony, es ahora un eco de la edad de la inocencia, la era de los cielos azules y el follaje en reverdor en nuestras pantallas.

El 3D daba sus primeros pasos y este plataformas de una **Naughty Dog** que comenzaba su camino hacia la consagración se ganó el corazón de una generación que quería soltarle la mano a Mario y exaltó las capacidades del hardware del nuevo contendor en la guerra de consolas.

No fue revolucionario en mecánicas, pero Crash rebozaba carisma con su actitud arremolinada, su defensa de la fauna nativa australiana, sus coleccionables y sidekicks sacados del vudú y, sobre todo, su desenfadada propuesta directa y rejugable. Y sin olvidar, claro, a unos villanos queribles y a la altura.

Civilization II

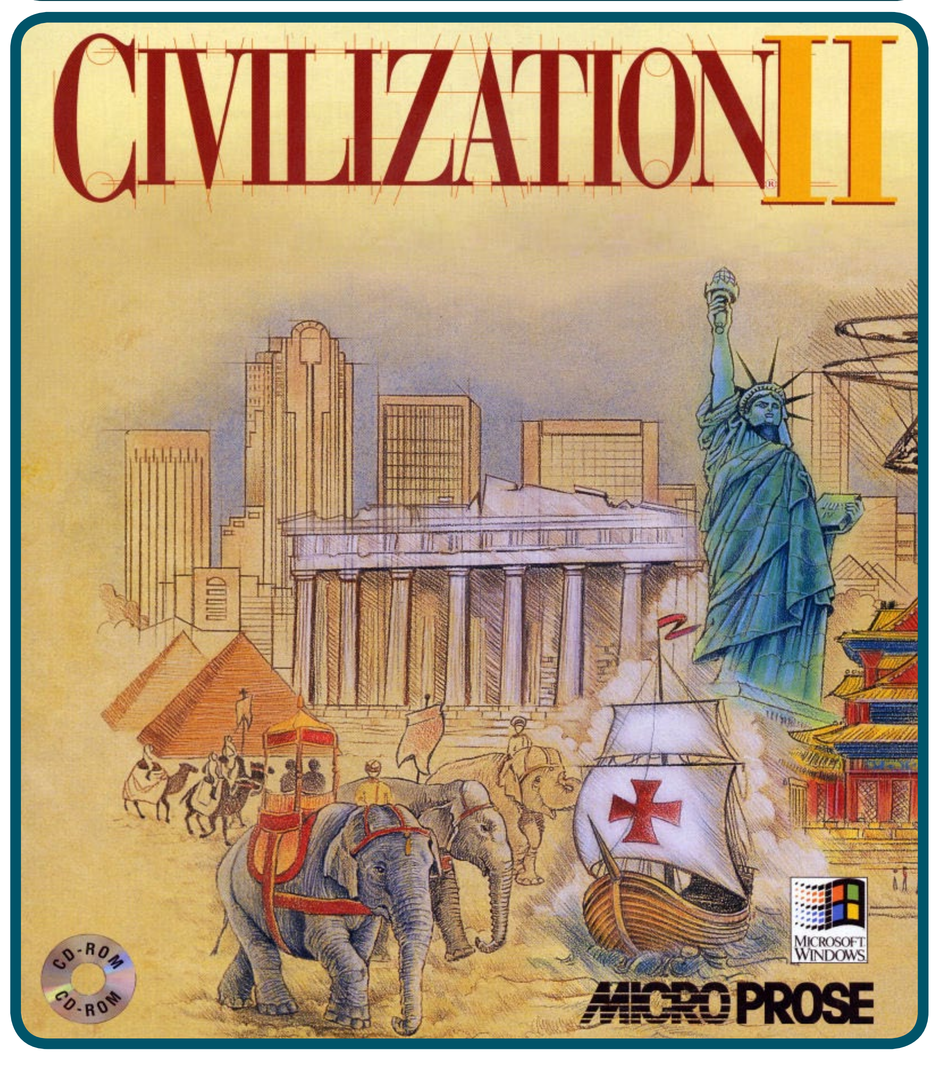
Un juego tan ñoño, sobrela gestión del desarrollo de una civilización desde sus origen nómada hasta la conquista espacial... ¿cómo puede ser tan adictivo? El gran **Sid Meier** tiene la respuesta: cambiar de una perspectiva cenital en gráficos VGA a la isométrica y colorida paleta de las SVGA.

Sumen más detalles de nuestras unidades y algo más de animación, complejos árboles de evolución tecnológica que se adaptan a cada estilo de juego, sistemas de gobierno que influencian en nuestros sistemas productivos, enfrentar hasta a 6 civilizaciones más hasta extinguirlas o ser los primeros en colonizar Alpha Centauri.

Y todas las maravillas que construimos son sobre la base de un sistema de turnos supuestamente aburrido, pero que sólo nos hará pensar en "sólo un turno más" hasta que nuestro tiempo sea consumido.



1996
PC, Mac y PlayStation



Goldeneye 007



1997
Nintendo 64 y Wii

LICENCE TO THRILL

GOLDENEYE 007

Bond is back and now he's 64-bit.

Full review in next month's NMS.

Don't miss it.

Sorprende al día de hoy que hubiera un tiempo donde los juegos de salida obtuvieran logros tan significativos, tanto en el género como en la consola a la que representan.

El legendario título de **Rare** fue el primero en traer a consolas un control de FPS que usa sólo un stick análogo y que no tenía nada que envidiar al combo mouse+teclado de PC. Además, no era un mata-mata vacío, había que cumplir acciones específicas en cada uno de los 20 niveles, que cambiaban si modificabamos la dificultad.

El sigilo era una parte importante para enfrentar a los secuaces de turno y el ahora casi extinto multijugador a pantalla dividida alargaba muchísimo las horas de juego y alegraba las tardes de los gamers, que por entonces ni soñaban con partidas on line. Merecidas todas la flores para un juego que casi fue un clon de Virtual Cop.

Ultima Online

Tal vez el último MMORPG que hizo un esfuerzo por reproducir la experiencia del rol de lápiz y papel y no convertirse en un simplón beat'em up con levelo, looteo y mundos inmersivos. La versión en línea de la saga de **Sir Richard Garriott** ostenta el récord de mantener sus servidores por más tiempo activos y no es de extrañar si consideramos que en su desfasado visualmente mundo isométrico podíamos hacer las típicas raid con nuestra party, enfrentar al clan al que odiamos o dedicarnos a una vida paralela de pillaje, caza o comercio.



1997
PC



La posibilidad de no jugar exclusivamente con clases de combate amplía los límites del rol a límites que hoy olvidamos y esa misma libertad permitió que sus jugadores tejieran historias propias y produjeran situaciones emergentes que ni el mejor de los guionistas de Square o Bioware pudieron imaginar.

Castlevania: Symphony of the Night



1997
PlayStation y Sega Saturn



La saga de la familia Belmont tomó un giro inesperado, a la par que exitoso, con la incorporación de la exploración plataformera de los Metroid y el cambio de protagonista al espadachín Alucard, capaz de ganar experiencia, nutrirse con un amplio inventario de armas, amuletos y armaduras y poseedor de habilidades sobrehumanas que desbloquearemos durante nuestro el trayecto.

Esto nos permitirá recorrer por completo el castillo de Drácula, su padre, enemigo al que podremos enfrentar sólo si matamos al falso jefe final de la forma correcta.

El toque rolero de este exigente juego de **Konami**, en este enorme mapa sin niveles ni progresión lineal, redefinió por completo a las futuras secuelas y acuñó el concepto de Metroidvania para este subgénero, que actualmente goza de un revival saludable y más que bienvenido.

Starcraft

Si bien Dune II inventa el género y el dueto Command and Conquer-Warcraft II convierten en boom a la estrategia en tiempo real, es este título con ambientación sci-fi de **Blizzard** quien lo consagra y lo lleva a cotas que ni imaginábamos a mediados de los 90.



1998
PC, Mac y Nintendo 64



Escoger entre Protos, Terrans o Zergs cambia completamente la estrategia de progreso tecnológico y combate al no existir unidades equivalentes.

La inteligencia artificial en el modo campaña se ajusta a nuestro nivel y nos lleva al límite para proporcionar en todo momento un continuo desafío y el juego en red local u online se populariza a tal grado que por primera vez se habla de e-sports, pues las ligas cuentan con jugadores profesionales esponsorizados e, incluso, en Corea del Sur los pro player tienen trato de celebridad casi al nivel de Alexis Sánchez.

Suikoden II



1998
PlayStation



Pocos JRPG dan tanta relevancia a las decisiones que tomamos y tienen consecuencias directas en el desarrollo de la historia que protagonizamos.

Una batalla puede hacernos ganar un fiel aliado o un enemigo acérrimo y, con él, el apoyo o desprecio de su gente. Además de la clásica batalla de party, tenemos duelos 1vs1 y refriegas entre ejércitos más propias de RPG táctico, para poco a poco formar un ejército de liberación que pueden llegar a integrar las 108 estrellas del destino, cada uno con habilidades, estadísticas y carisma único e inolvidable.

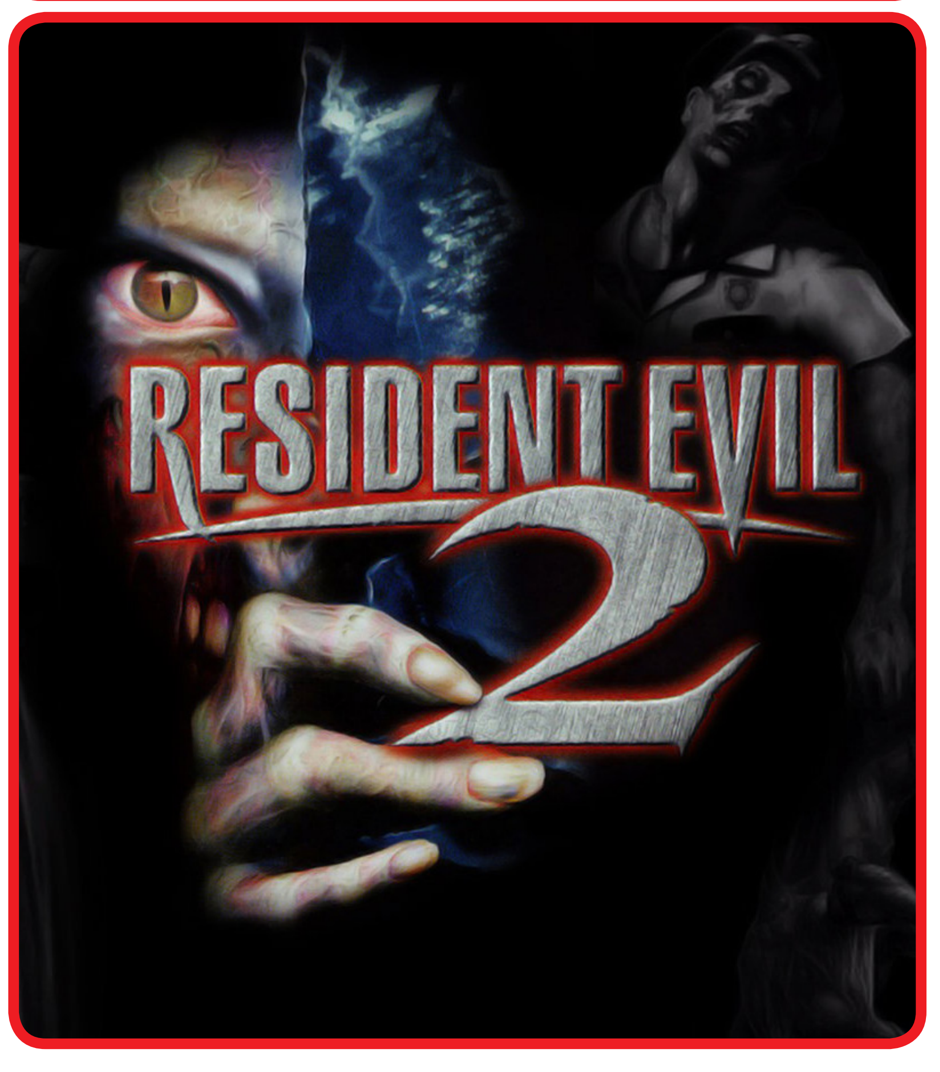
Los diálogos entre los personajes toman un protagonismo relevante y en el castillo donde organizamos a nuestra milicia habrá diversos minijuegos que le añaden aún más profundidad a este título desarrollado por **Konami**, el más occidental de los JRPG que han salido de la isla de Cipango.

Resident Evil 2

La consagración de la propuesta survival horror que arrasó en ventas y sustos en su primera iteración, ahora ampliada, pulida y perfeccionada para que controlando a Leon S. Kennedy y Claire Redfield, en modos de juego paralelos, podamos tratar de dilucidar el complejo entramado de una Racoon City, azotada por zombies mutantes por el Virus T creado por la corporación Umbrella.



1998
PC, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast



En su lanzamiento, el juego desarrollado por **Capcom** fue alabado por el ahora anticuado control de cámaras cinematográficas, municiones y curaciones limitadísimas y algo impensable en la actualidad: limitaciones para grabar la partida por medio de cintas, las que gastamos en máquinas de escribir, por lo que la gestión de estos limitados recursos aumentaba muchísimo la ya terrorífica atmósfera conseguida por Shinji Mikami y su equipo.

Banjo-Kazooie



1998
Nintendo 64



Sólo **Rare** podría tener los cojones para desafiar al prócer del plataformeo en 3D e igualar sus logros jugando "de visita". La aventura del Oso y el Pájaro que se enfrentan a la bruja Grunilda y su máquina drenadora de belleza se mueve por 9 mundo abiertos, donde podremos recoger notas musicales y piezas de rompecabezas a modo de coleccionables y llaves a nuevos mundos, además de las piezas Mumbo que darán paso a que el chamán del mismo nombre nos transforme en otras criaturas que facilitarán la exploración de carácter más profundo en comparación al título del fontanero italiano.

Si a eso sumamos entornos muy vivos, llenos de personajes con los que podremos interactuar, nos encontraremos con la evolución natural y consagración del por esos años neonato y balbuceante género de plataformas 3D.

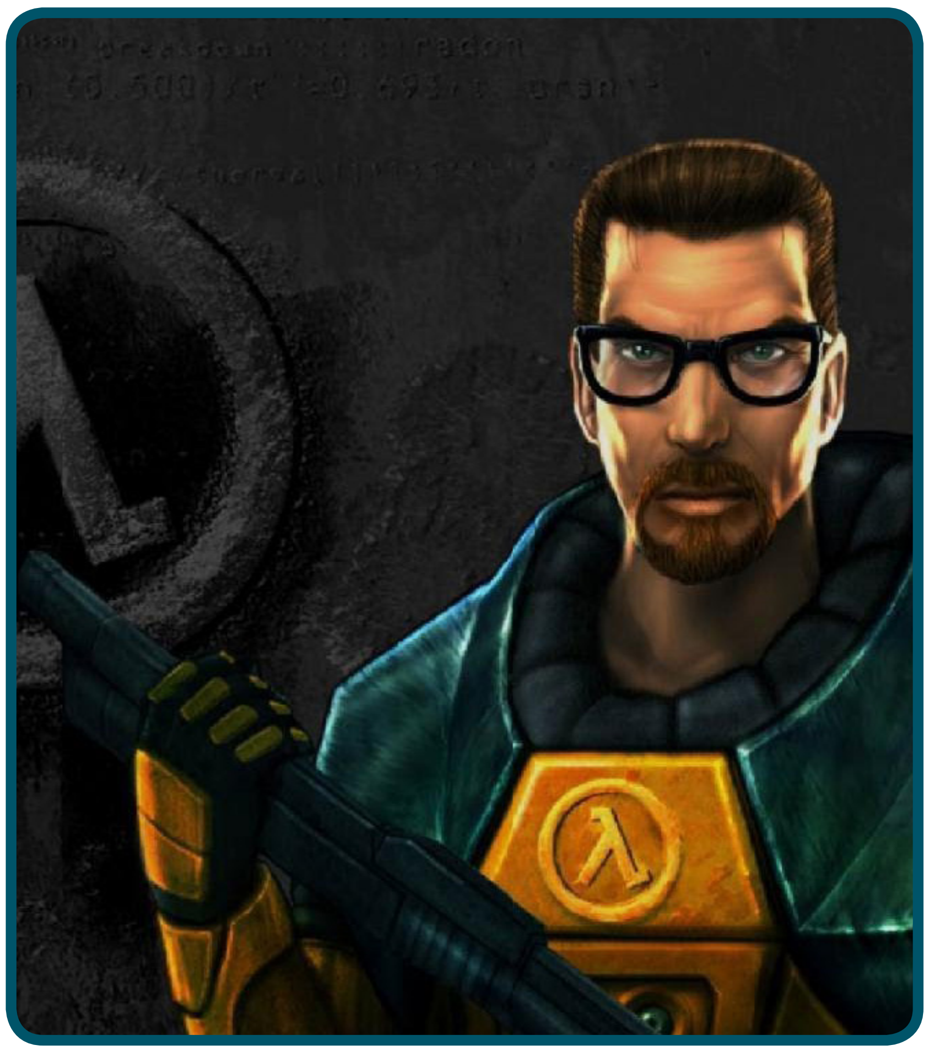
Half Life

Gordon Freeman no es un marine entrenado ni un espía, sólo un simple científico que va a trabajar como cada día a los laboratorios de Black Mesa y, mientras realiza un experimento de rutina, queda la escoba y empiezan los tiroteos. Pero esto, por primera vez en la historia de la industria, no te lo cuentan con un texto o video sino que lo jugamos TODO.

La interacción con otros supervivientes, la filtración-invasión del mundo alienígena Xen, el genial diseño de niveles que equilibra shooter con exploración y plataformeo, el robusto motor de juego, sus jefazos, la sorprendente inteligencia artificial, un HUD discreto afín a la inmersión buscada, míticos enemigos, el sonido de la palanca reventando cabezas y tres expansiones que son el perfecto complemento a este título de **Valve**, una de las mejores historias que podremos disfrutar con nuestros mandos.



1998
PC, Linux, Max y PlayStation 2



Planescape: Torment



1999
PC



La obra cumbre del RPG occidental, armado con el Infinity Engine que también parió a los Baldur's' Gate, el juego de **Black Isle** se ambienta en el denso universo de Planescape, donde la heroicidad de los guerreros matadragones es reemplazada por la compleja y oscura historia del Sin Nombre, quien despierta en Sigil, ciudad situada en lo más alto de una espira infinitamente alta en el centro del multiverso, y debe hallar sus propias memorias antes que tomar cualquier filantrópica quest en un universo donde la principal deidad es la Dama del Dolor.

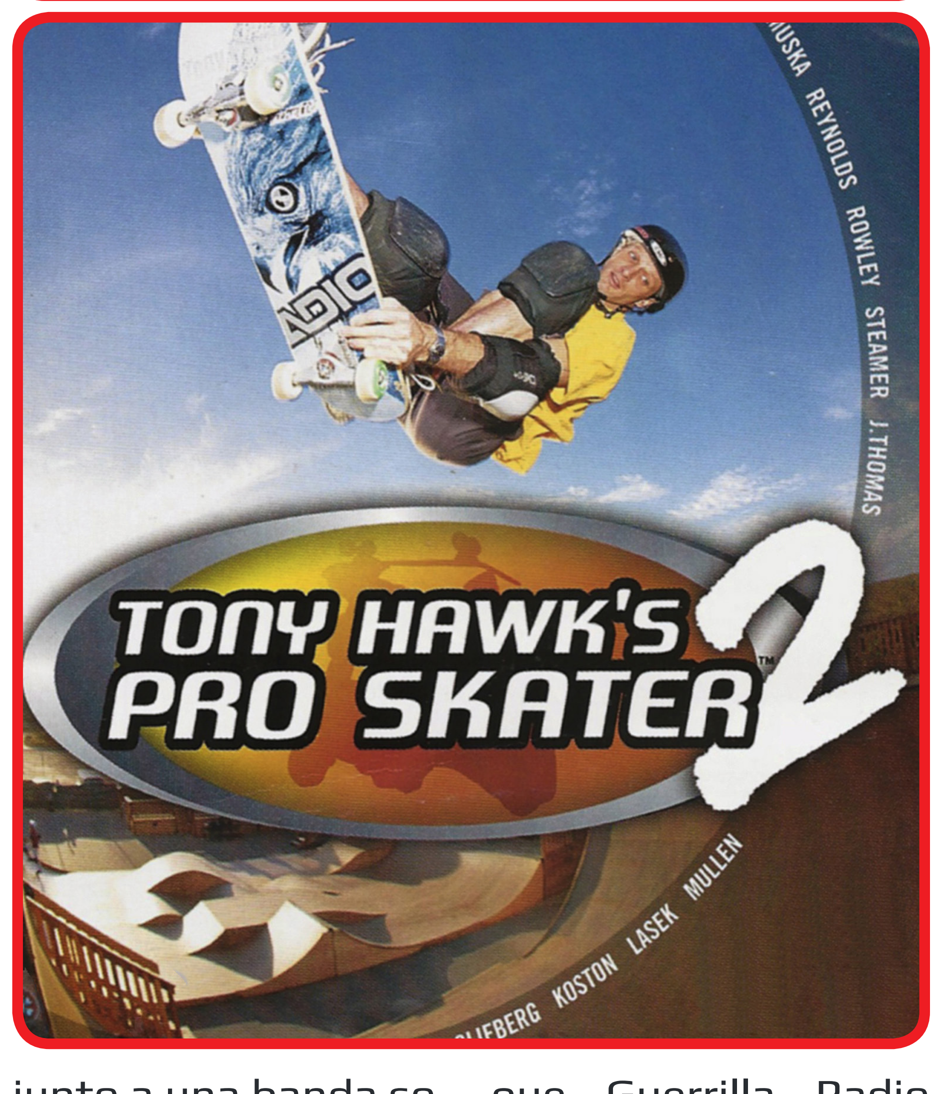
El soberbio diseño de juego permite que la pluma de Chris Avellone se mueva con soltura en este oscuro universo, desarrollando personajes y diálogos con una profundidad que no se ha repetido en los RPG y permitiendo que la historia de nuestro protagonista se cocine a fuego lento.

Tony Hawk’s Pro Skater 2

Una saga actualmente en decadencia (ya veremos si su nueva entrega la resucita), que alcanzó su cénit en su segunda iteración. Hasta antes de este simulador, los juegos de skate tenían un número de piruetas casi anecdóticas, pero el 3D y los controles con más botones permitieron que con simples combinaciones pudieramos emular a nuestros héroes de los X-Games con un realismo y vértigo impresionantes para la época.



2000
PC, PlayStation, Xbox y Nintendo 64



El juego de **Neversoft** Incluía la opción de desbloquear acrobacias aún más complejas (como el mítico 900), el grind manual que nos dejaba encadenar trucos para lograr altísimas bonificaciones y multiplicadores, un editor de personajes y parques, junto a una banda sonora que marcó a una generación de skaters digitales para los que Guerrilla Radio es sinónimo de rodamientos, tablas, lijas y feroces porrazos.

Jet Set Radio



2000
Dreamcast



Una versión neon-futurista de las guerras de bandas del San Andreas. El título, a estas alturas de culto de **Slimebite**, se convirtió en la punta de lanza de la estética cel shading que pinta el Tokio-to donde se desarrolla el juego, desde donde el Professor K, DJ de una radio pirata, anima a los jóvenes “rudies” a patinar y graffitear una ciudad que les ha sido enajenada por las fuerzas públicas. Para ello debemos recolectar latas de pintura, grindear sobre nuestros patines en linea sobre cuanto bien inmueble encontremos y rayar sin piedad la propiedad pública y privada de la ciudad, para que nuestra banda de rufianes se imponga.

El electro funk y el j-pop sonorizarán nuestros coloridos actos de vandalismo en un homenaje a la cultura de los shinjinrui, la Generación X japonesa que redefinió las relaciones y el estilo de los jóvenes de ese país.

Shenmue



1999
Dreamcast



Lo que partió como un RPG en el universo de Virtua Fighter acabó convirtiéndose en el Titanic que hundió tanto a **Sega** como a su creador, Yu Susuki.

La conocida historia de un joven que busca vengar el asesinato de su padre fue la única idea poco original del juego, ya que adelantándose varios años a la moda, nos permitía habitar y recorrer virtual y libremente la pequeña localidad de Yokosuka, con ciclos de día y noche, habitantes con sus propios horarios, la posibilidad de conseguir un trabajo y luego gastarnos el dinero en los juegos de video disponibles y un sin fin de actividades donde gastar nuestra vida.

Además el título estaba acompañado con QTE's hechos con el mismo motor de juego, escenas de lucha que recuerdan su herencia y, sobre todo, un mimo por los detalles que a la fecha no hemos vuelto a ver.

Halo: Combat Evolved



2001
Xbox, PC y Mac



El solitario defensor del honor de la primera consola de Microsoft trajo consigo la adicción al combate multijugador que sólo se había disfrutado en los FPS existentes en PC. La capacidad de portar apenas dos armas y la regeneración automática de energía nacen con este título de **Bungie**, que también se destacó por unos mapeados amplios y complejos, muy de vieja escuela, por el uso de vehículos terrestres y aéreos y por el altísimo y desafiante nivel de la inteligencia artificial enemiga.

Los enfrentamientos en deathmatch de hasta 16 jugadores en LAN nunca se lucieron tanto en consolas como con la saga de Master Chief, que además tiene el honor de ser la más cercana adaptación a la novela “Ender’s Game” de Scott Card que podremos alguna vez jugar y que, por poco, fue un RTS clon de Myth exclusivo de Mac OS.

Silent Hill 2

El sugestivo terror del pueblo condenado por sus pecados se cambia de nivel al navegar por aguas tan complejas como la culpabilidad, el abuso, la infidelidad, las relaciones amorosas en punto muerto, la eutanasia... el segundo juego del extinto Team Silent de **Konami** es ante todo un sutil reflejo de un montón de temas tabúes que tras 15 años recién se comienzan a tocar tímidamente en los videojuegos, pero que al momento de su estreno nos dejó boquiabiertos.



2001
PlayStation 2 y PC

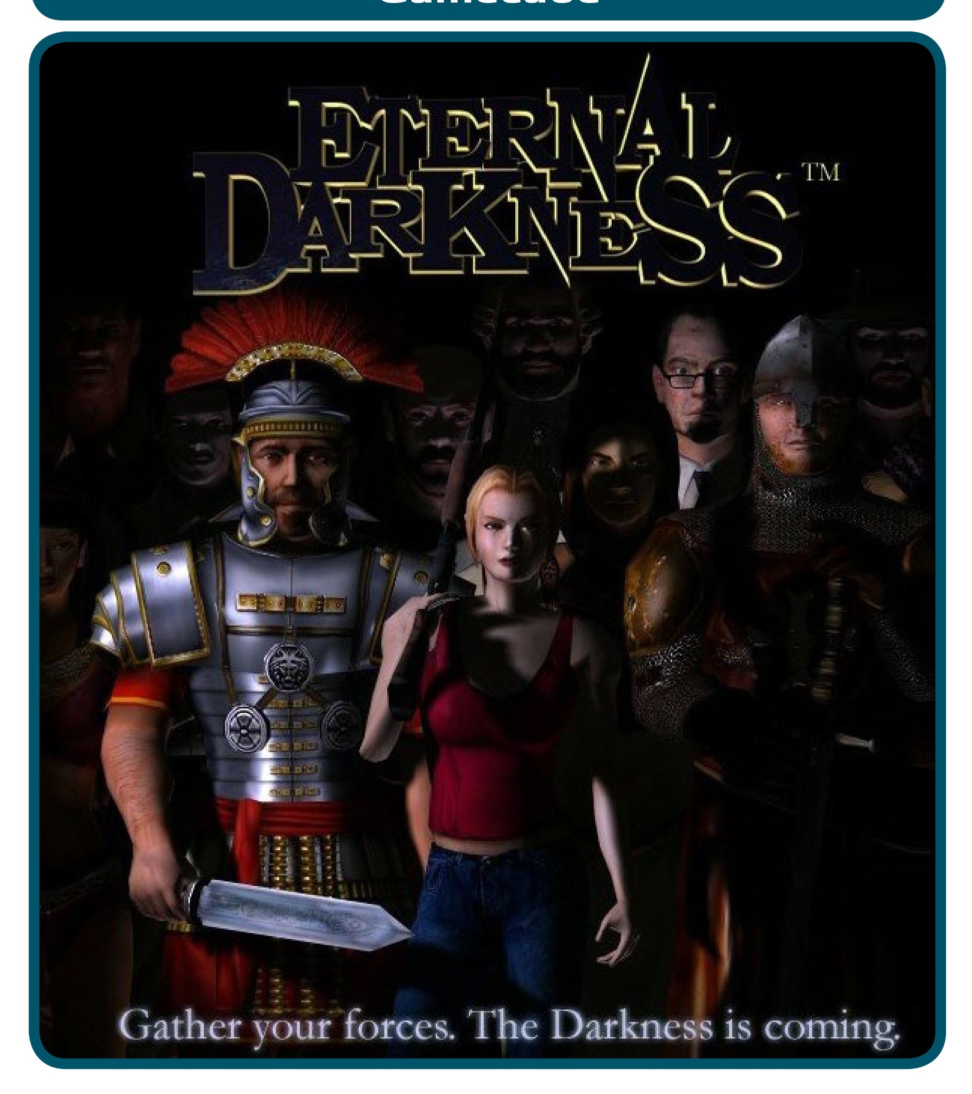


Y fue gracias a esa inquietante atmósfera marca de la casa, al icónico y sanguinario Pyramid Head y a una historia de desamor, orgullo, olvido y redención que tiene más en común con David Lynch que con los sustos fáciles de sus contemporáneos. Ni películas ni secuelas ni versiones HD le hacen suficiente justicia a esta madura joya de nuestra videojuegoteca.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem



2002
Gamecube



Un survival horror de la escuela de Resident Evil en mecánicas jugables, pero fuertemente influenciado por la literaria del bardo de Providence en ambientación y temática. Una historia de **Silicon Knights** ambiciosa que cruzaba la maldición de una familia a lo largo de 2000 años, al meterse en problemas por leer capítulos del Libro de la Eterna oscuridad, un oscuro tomo de piel y huesos que permite a sus portadores usar antigüa y peligrosa magia.

El terror no venía sólo de la mano de los típicos sustos de este género, sino que el título abusa de nuestras mentes de la peor forma posible al bajar nuestra barra de cordura, haciéndonos creer que corrompía nuestro archivo de guardado, diciéndonos que el mando se había desconectado justo durante un ataque zombi o, incluso, mostrando un pantallazo azul de la muerte. Sádicos.

Beyond Good and Evil

Este es un juego en el que nuestra principal arma es el gatillo de nuestra reflex, que nos permitirá develar la conspiración entre los DomZ, la raza alienígena que intenta conquistar el planeta Hyllis, y la Sección Alpha, las fuerzas especiales que deberían defendernos de ellos.

Jade, una joven fotoreportera a cargo de varios huérfanos de esta guerra, es la elegida por la Red Iris para infiltrarse en distintas instalaciones, fotografiar evidencias y publicar los reportajes en esta imprescindible aventura en 3D que combina sigilo, resolución de puzzles, plataformas y coleccionables, que incluyen fotografiar a la fauna de Hillys y, sobre todo, un guión novedoso en el que al fin no interpretamos a otro asesino de personajes no jugables.



2003
PC, PlayStation, Xbox y Gamecube



El juego fue desarrollado por **Ubisoft Montpellier** y se supone que se trabaja en una secuela.

Metroid Prime



2003
Gamecube



El esperado retorno de Samus se vivió con temor por el anuncio de que un estudio gaijin (no japonés) se haría cargo del desarrollo, y porque el traslado a las 3D en primera persona parecía un insulto a la larga tradición de la saga, pero la experiencia fue muy distinta a la sufrida por la familia Belmont.

Retro Studios tomó nota de las lecciones dadas por Half-Life y lanza el primer autodenominado First Person Adventure con total éxito de crítica, apostando por un control contraintuitivo para el estandar FPS, luciéndose con 60 fps (lo que en pleno 2015 aún muchos títulos no logran), manteniendo la exploración y el desbloqueo de habilidades y zonas a las que podemos volver en cualquier momento, un HUD que simula el interior del casco del traje y un sistema que escanea todo lo que hallemos en nuestro camino.

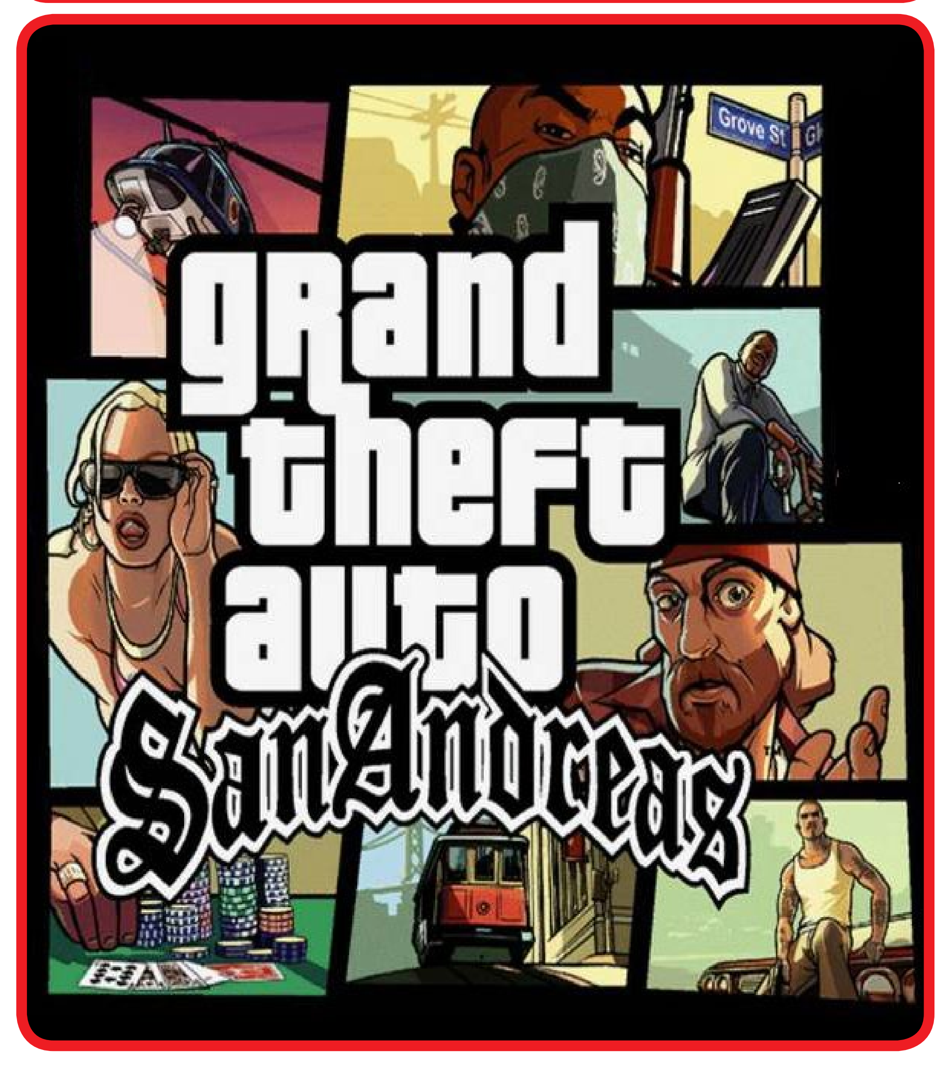
Grand Theft Auto: San Andreas

La parodia y acción desenfrenada al estilo de vida USA se pone pantalones largos en este crudo retrato que integra las tensiones raciales vividas en los disturbios de Los Ángeles a inicios de los 90. La epopeya de CJ, el pandillero que vuelve a casa al funeral de su madre y debe enfrentarse con la corrupción policial y las guerras de bandas, se lleva a cabo en uno de los mapeados más grandes a la fecha, aderezado con un sistema de entrenamiento y progresión del personaje que aporta elementos RPG al juego.

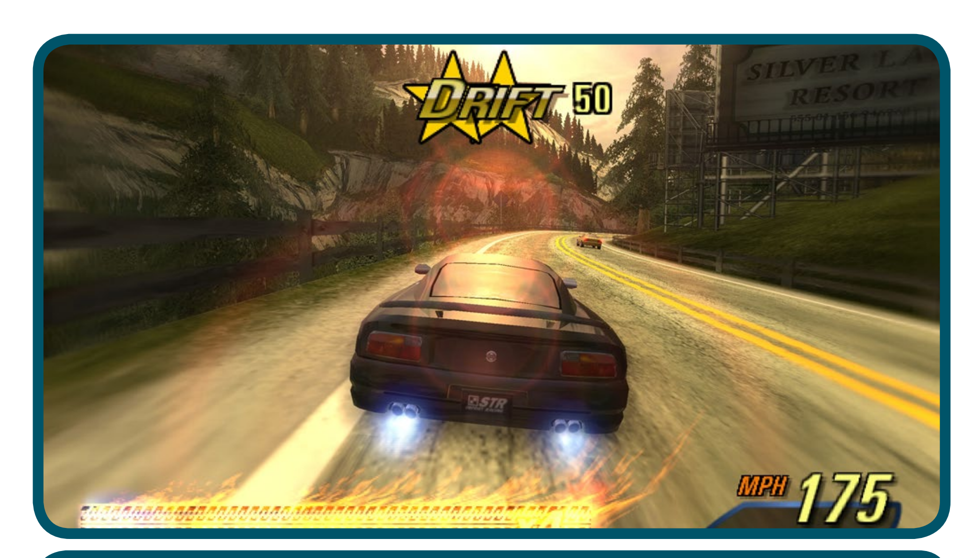
Rockstar Games incorpora por primera vez la opción de trepar, nadar y bucear, además de multitud de opciones para generar ingresos adicionales (proxenetismo y tráfico de autos incluidos) y una gran variedad de minijuegos que nos harán perder el tiempo y sumergirnos en una ciudad más viva que nunca en la saga.



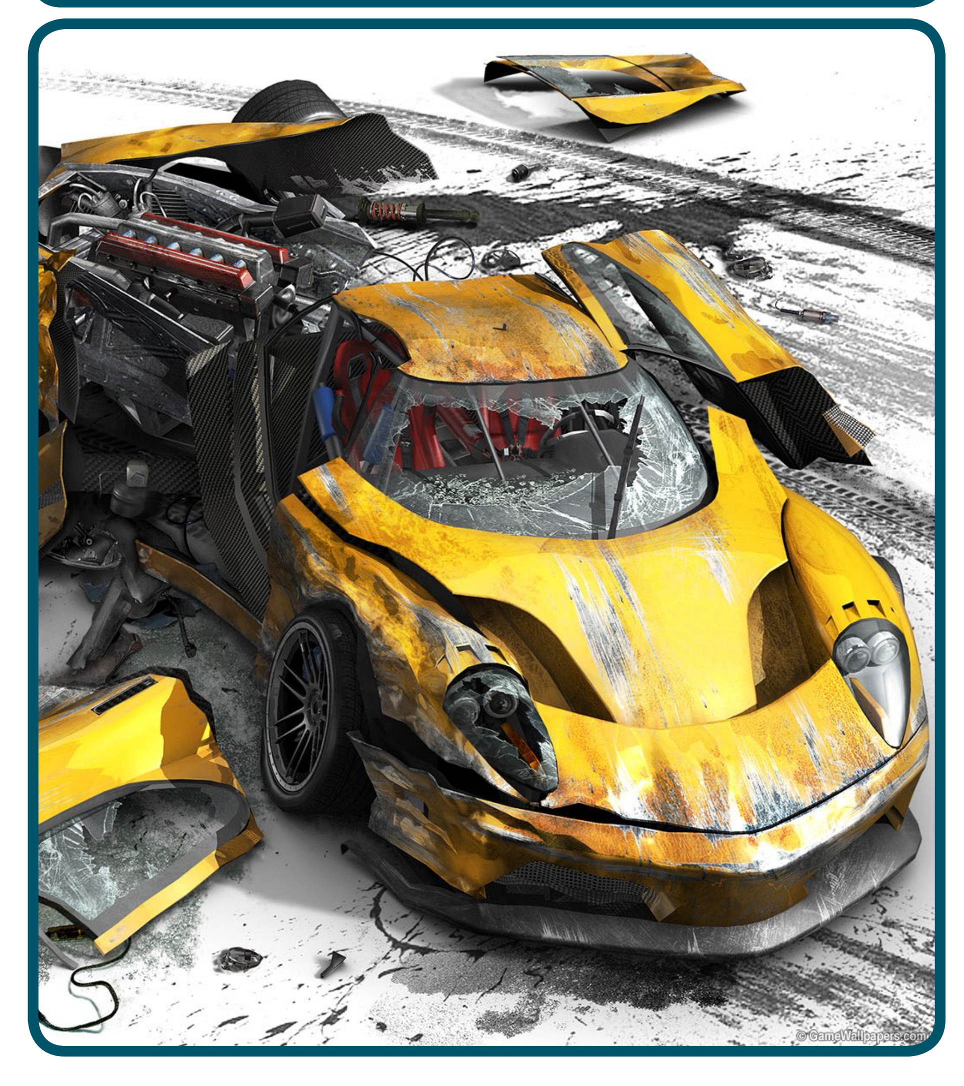
2004
PC, PlayStation 2 y Xbox



Burnout 3: Takedown



2004
PlayStation 2 y Xbox



La saga de conducción arcade de **Criterion** quiere satisfacer no al niño interno que alucina con los modelos de autos que se lucen "quemando goma" en Top Gear, sino que al de verdad, ese que aporreaba sus autitos metálicos e intentaba crear acrobacias y choques dignos de un stuntman con sus juguetes.

Y fue la tercera parte, donde se integran los explosivos takedowns que nos permiten reventar al rival de distintas formas, la que consagra el sueño en nuestras pantallas, teniendo la oportunidad de hacerlos chocar contra otros autos, muros u objetos específicos de las pistas. O incluso haciendo que el rival pierda el control ejerciendo presión psicológica, con el merecido bonus por la hazaña. Un multijugador a pantalla partida y online, además de sus distintos modos de juego, lo hicieron ganarse una muy merecida conversión al HD.

Metal Gear Solid 3

Ponerse al fin en la piel del Big Boss. Entender un poco más el complejo entramado conspiranoico de la franquicia. Confrontar a los jefes más complejos, excéntricos y duros de la saga. Impactarnos con los giros de guión, traiciones y revelaciones de la siempre enrevesada trama, que ahora homenajea a los seriales de espías de la guerra fría con la libertad de su ambientación en la década del 60'.



2004
PlayStation 2



La incorporación del camuflaje de nuestros trajes para mimetizarnos con el entorno, el evolucionado sistema de combate CQC y la barra de energía que acompaña a la de salud, junto a las Kojimadas de la casa y sus secuencias cinemáticas son algunos de los elementos que elevan a esta nominal tercera parte de Metal Gear al podio de la excelencia interna, al baño en oro en el corazón de los fans y la lección magistral para diseñadores de todos los géneros.

Shin Megami Tensei III: Nocturne



2004
PlayStation 2



La saga alcanzó su cénit con esta obra distribuida por la arriesgada **Atlus**, que se la jugó por ir en contra de todo cliché del JRPG. La civilización ha desaparecido en el evento llamado La Concepción y Dios volverá a crear a la Tierra considerando las decisiones que tome alguno de los 6 supervivientes humanos, quienes buscarán aliados entre los demonios que recorren el yermo postapocaliptico, intentarán acabar con los otros supervivientes e impondrán su propia filosofía para moldear el nuevo mundo.

Nada de princesas ni reinos ni redención. Nuestro demoníaco prota es apenas un observador que puede ayudar a inclinar la balanza hacia la fuerza del orden y la belleza o el individualidad suprema, mientras derrota demonios y los une a su ejército para luego invocarlos. Y no se salvarán ni Lucifer ni el arcángel Gabriel.

Star Wars: Knights Of The Old Republic 2

Black Isle, y su posterior encarnación en **Obsidian**, es el gemelo oscuro y agrandado de Bioware, y aquí de nuevo sacaron una secuela que profundiza lo que antes creó su luminoso hermano.



2004
PC y Xbox

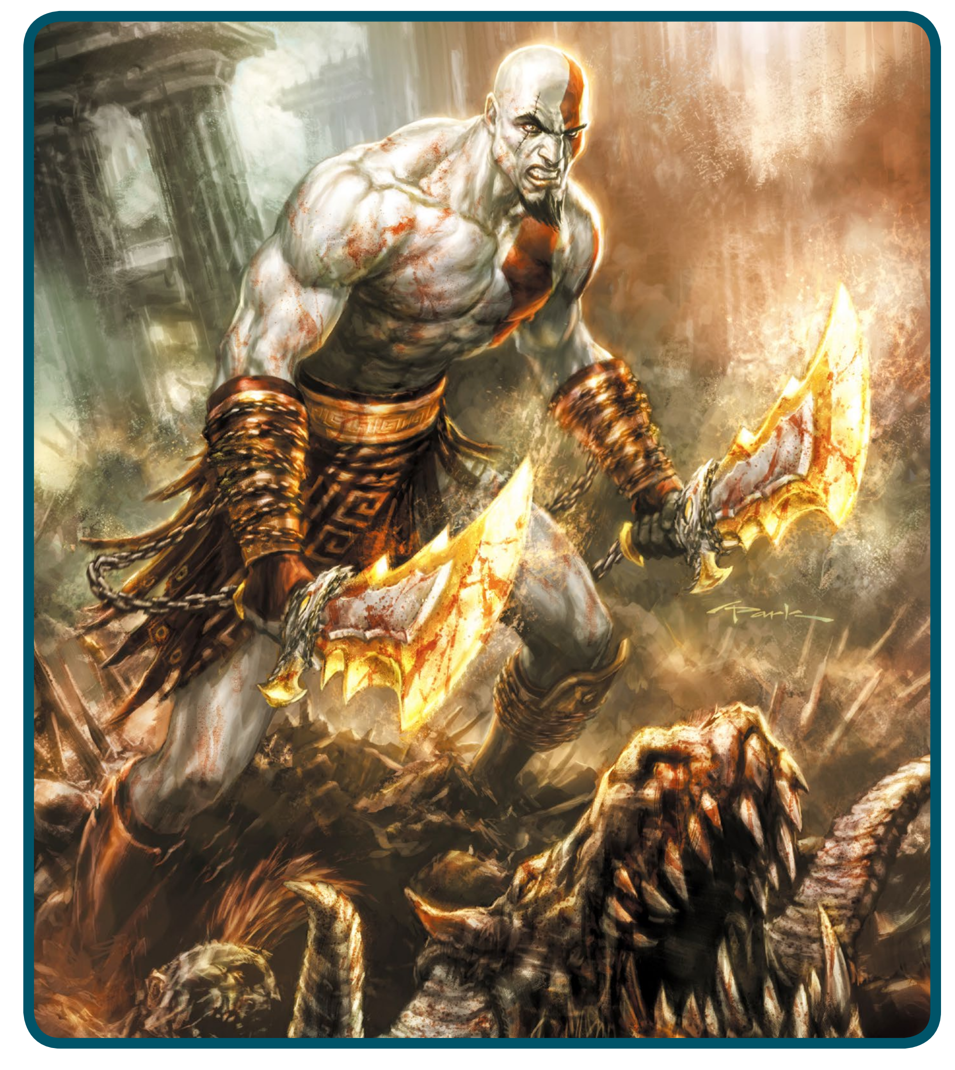


Situado cinco años después del primer KOTOR, comparte su perspectiva en tercera persona, las reglas de roleo, la party de 3 integrantes y el combate estratégico en tiempo real pausable, pero se distancia al permitir personalizar a nuestro avatar y sobre todo al alejarse de la dicotomía héroe/villano, cuestionando la maniquea bondad-responsabilidad de los Jedis, acompañantes de pasados oscuros sobre los que podremos influir para seguir el camino de la luz o de la oscuridad, con uno de los villanos más intrigantes e inteligentes de la historia del videojuego, con metas más altruistas que la mayoría de los personajes que solemos controlar.

God of War



2005
PlayStation 2



Antes de Kratos teníamos violencia videojueguil, pero no la brutalidad gratuita, explícita, sanguinolenta, cruel y justificada sólo por el deseo de venganza de este guerrero espartano embriagado por el poder de Ares.

La espiral genocida ascendente del pálido por las cenizas de sus muertos se libera en este hack and slash lleno de combos, magias y multitudes de enemigos anónimos mutilados a golpe de espadas, además de picantes minijuegos de contenido sexual y abundantes topless de diosas y semidiosas; y que no se detiene hasta acabar con todo el panteón de deidades griegas.

Pocas veces este nivel de descontrol desbocado fue tan popular, al punto que el personaje de **Santa Monica** llegó a convertirse casi en la mascota de Sony, con siete juegos y apariciones especiales en títulos como Mortal Kombat.

Psychonauts

Imaginen que Christopher Nolan diseñara videojuegos y en vez de meter a Leonardo Di Caprio a escudriñar mentes ajenas con máquinas steampunk a través del sueño lo hubiera hecho con espías con habilidades psíquicas entrenados en campamentos para niños.



2005
Xbox, PlayStation 2 y PC



Así de atrevido es el mundo que propone el imprescindible **Tim Schafer** en una de sus obras cumbres, víctima de una pésima distribución que logró vender sólo 100 mil copias en su lanzamiento. El juego en 3D mezcla elementos de acción, plataformas y puzzles con la exploración de los imaginativos niveles-mente de los compañeros de campamento de Raz, quien podrá hacer uso de telekinesis, levitación, pirokinesis e invisibilidad para ayudarlos a superar los traumas alojados en sus memorias, ganarlos como aliados y evitar que se lleve a cabo el oscuro plan de control del malvado de turno.

Shadow of the Colossus



2005
PlayStation 2



Un juego consistente sólo en jefes de nivel, cada cual más asombroso y peligroso para un simple joven armado con una espada, un arco y acompañado de su caballo Argo, únicos elementos que tendremos para doblegar al "enemigo". Una ¿tipica? historia de sacrificio por amor, donde el protagonista debe descender por una espiral de corrupción y asesinar a unos pacíficos gigantes pétreos para restaurar la salud de su amada, casi un Breaking Bad videojueguil.

Un desolador mundo abierto de claras referencias pictóricas románticas, donde apenas habitan algunas lagartijas que revolotean en unas ruinas sobre las que no conocemos nada y todo rematado por el brillante diseño de control que se asemeja más al de una marioneta que al habitual de autito a control remoto. Puro paroxismo de diseño por sustracción, gentileza del **Team Ico**.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Se le puede definir como el padrino del "new wave of survival horror". **Headfirst Productions** se arriesgó por la inmersión total, prescindiendo incluso de HUD, en un FPS con muchos toques del juego de rol de mesa de Chaosium INC., donde las armas tienen un componente casi anecdótico frente a los horrores primigenios a los que enfrentamos, que nos volverán paulatinamente locos y nos provocarán visiones.

Como en todos los mitos de Cthulhu, hay un investigador que mete su nariz en el caso incorrecto y acabará descubriendo los horrores del tétrico pueblo pesquero de Innsmouth, junto con el extraño culto que convierte a su habitantes en algo menos que humanos.



2006
PC y Xbox



Recuerden que aquí estamos hablando de Lovecraft, por lo que huir terminará siempre siendo mejor que llevar una Thompson cargada por debajo del abrigo.

Okami



2006
PlayStation 2 y Wii



La originalidad no es algo muy popular en los videojuegos y Okami lo tiene de sobra en su ambientación e historia, repleta de referencias a la religión sintoista. El título de **Clover Studio** suma un precioso apartado gráfico cel shading inspirado en las acuarelas del Japón medieval, que dan pie a unas de las mecánicas más reconocibles del juego, el pincel celestial que nos permitirá resolver puzles y facilitará el trabajo de plataformeo.

La diosa Amaterasu, encarnada en un lobo, además de explorar estos pictóricos niveles, podrá combatir con armas inspiradas en los tesoros imperiales nipones a enemigos y memorables jefes de clara inspiración zeldiana, que se interpondrán en nuestra misión de restaurar la belleza de Nippon. Pocas veces tendremos en nuestras manos un título tan impregnado de la cultura del sol naciente.

Gears Of War

Una de las razones más importantes para hacerse propietario de la consola de **Microsoft** era esta batalla de Marcus Phoenix y los brutales marines contra los Locust.



2006
Xbox 360, PC y Xbox One



No sólo es un excelente título por su músculo gráfico, jugabilidad frenética y directa con un sistema de coberturas dinámico, ultraviolentas ejecuciones dignas de un Mortal Kombat y un multijugador a pantalla partida casi olvidado en la séptima generación, sino que tal vez sea el juego más influyente entre sus pares, imitado hasta el hartazgo en su paleta de colores ocre y ambientación futurista-decadente, la perspectiva en tercera persona sobre el hombro de acción continua y el convertir en el mejor aliado de la partida a muros, pilares y rocas, que nos refugiarán ante al fuego enemigo. Todo esto lo convierte en un imperdible incluso para los fóbicos a la marca.

Dead Rising



2006
Xbox 360

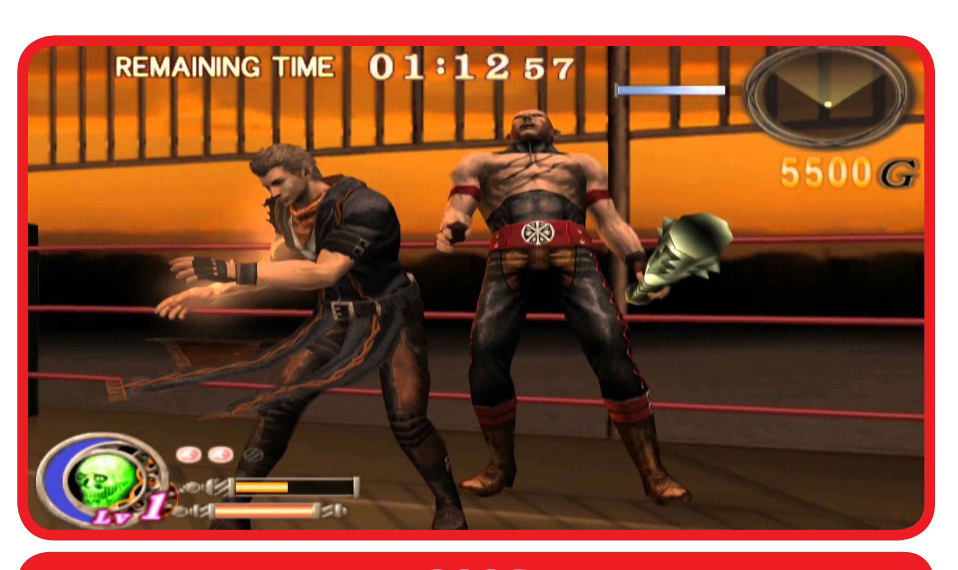


Injustamente infravalorado, tal vez por salir al inicio de la generación o por ser exclusivo de Xbox 360, la obra de Inafune para **Capcom** tiene la osadía de, como decían en Kotaku, crear un género nuevo que mezcla beat'em up con el bullet hell, que llena de enemigos la pantalla en un sandbox de espacios reducidos, que no nos da tanta libertad porque nos limita con tiempo.

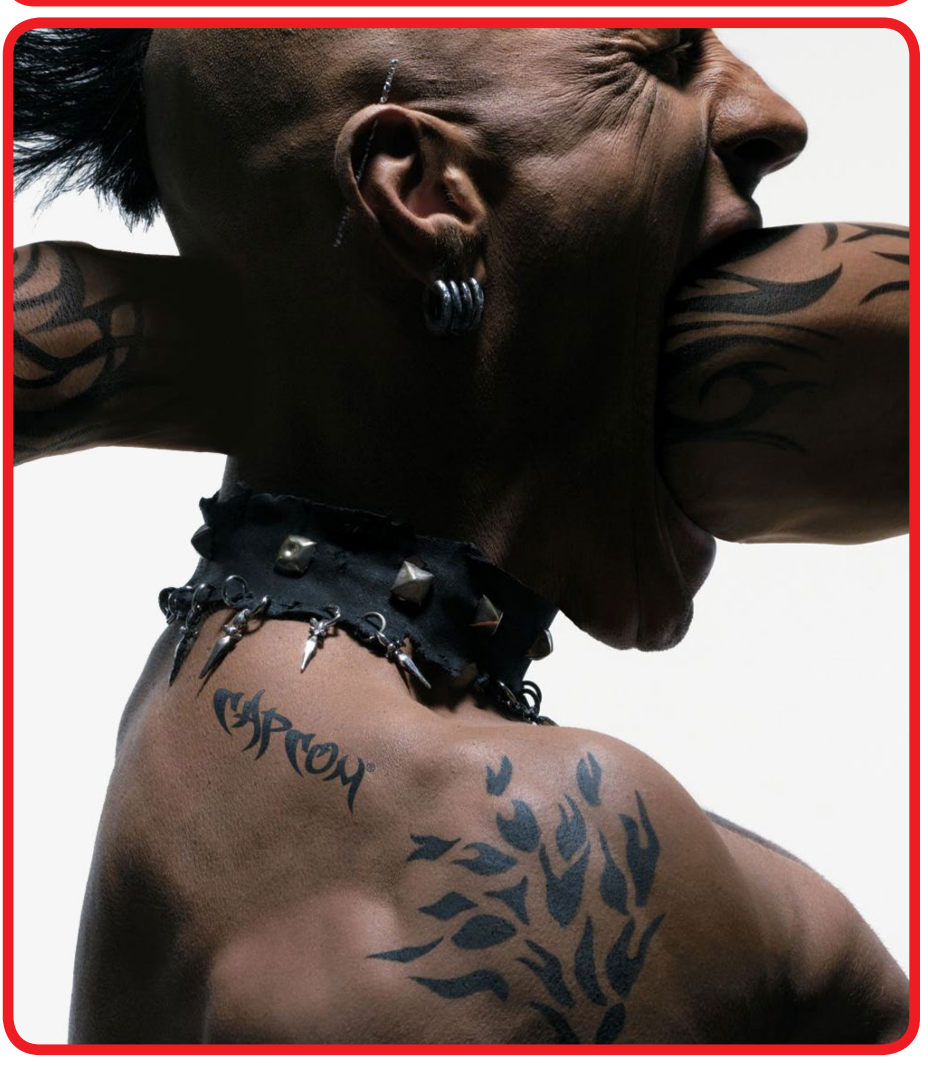
La escabechina montada por el fotógrafo Frank West en ese mall infectado de zombis es una oda a las armas de usar y tirar hechas hasta con el objeto más inverosímil. Un homenaje al cine de descuartizamientos de George Romero y Peter Jackson, un asomo por el abismo de personas al límite que se transforman en monstruos psicopáticos que serán nuestros bosses y un constante tira y afloja parodia-acción-sensación de emergencia que no pudo ser imitada.

God Hand

El hack and slash había robado el trono de la acción machacabotones en la era del 3D y el canto de cisne de **Clover Studio** nos recordó que a puños limpios se reinterpreta la historia de forma magistral.



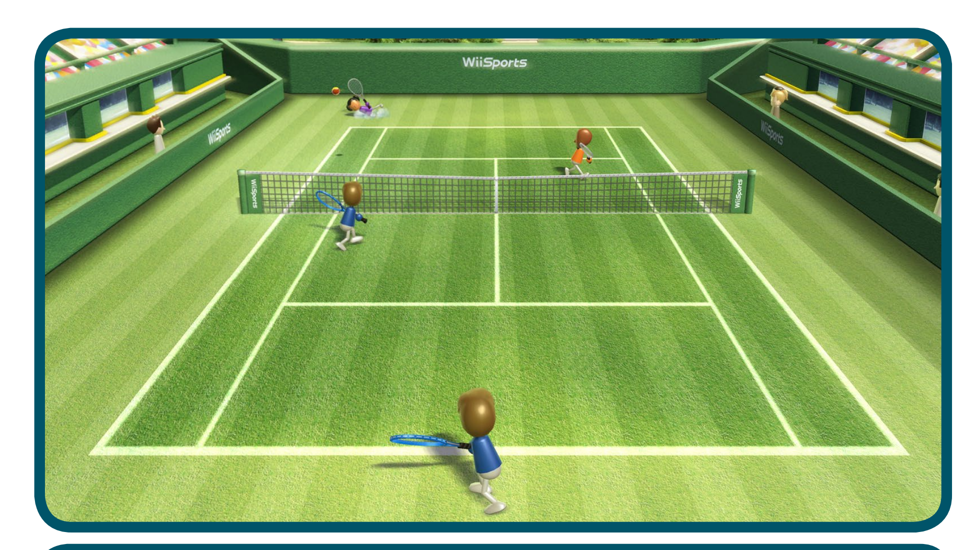
2006
PlayStation 2



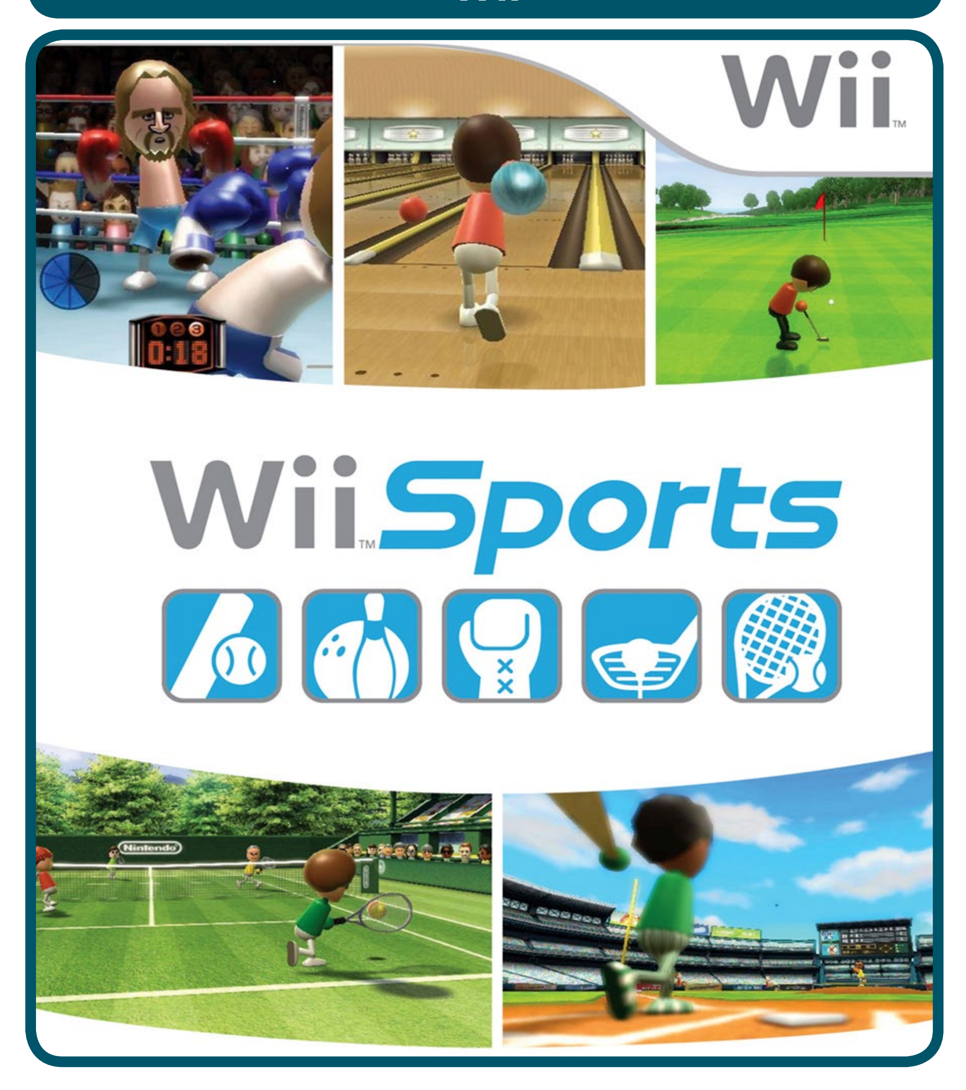
La lucha del "Mano de Dios" contra los demonios de turno tiene el sello de un Hokuto no Ken adaptado por el más febril y paródico Takashi Miike poblando de enanos, travestis y orondos enemigos cada rincón de este yermo postapocalíptico.

Más de 100 combos que podremos personalizar a nuestra real gana más una ruleta que permite ejecutar mortíferos golpes nos permitirá superar las extensas y difíciles batallas con los bosses de turno, siendo necesario enfrentar cada combate con estrategia y aprendizaje de derrotas anteriores. God Hand es un proto Darks Souls que pide a gritos un remaster HD.

Wii Sports



2006
Wii



El máximo responsable de la "casualización" de los videojuegos. El que logró enganchar a la hermana que no jugaba ni a los títulos de Barbie o a la abuelita que culpaba al entretenimiento electrónico de los males de la juventud.

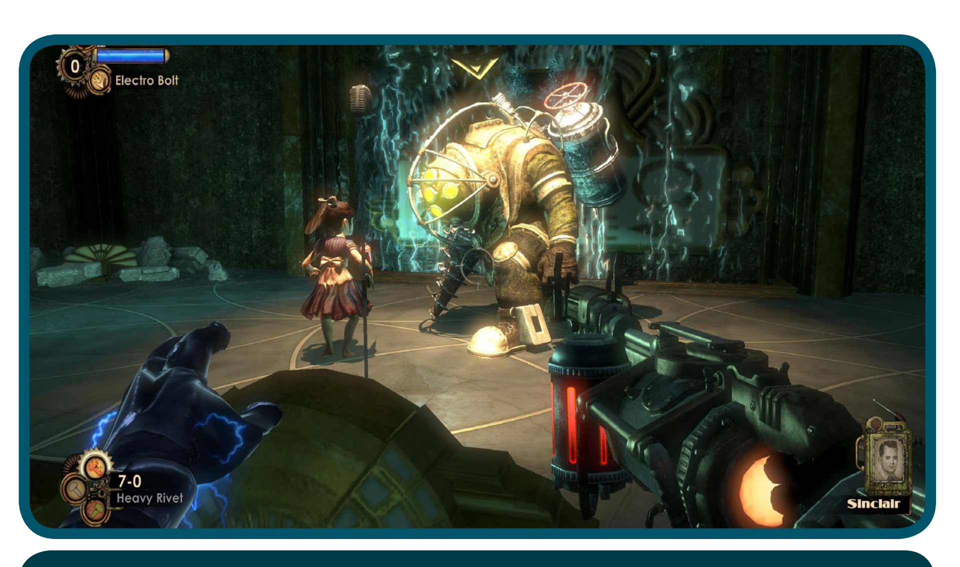
El título de **Nintendo** instaló en el mercado más consolas que ningún otro en la historia, puso de moda el juego competitivo familiar y creó el subgénero de los "party games" que incluso se disfrutan más bajo los efectos de sustancias intoxicantes.

Tenis, béisbol, bolos, golf y boxeo fueron los deportes seleccionados para enganchar a quienes no hubieran osado tocar un Dualshock, pero se atrevieron a usar el intuitivo control gestual del Wiimote para enfrentar hasta a 4 jugadores o desafiarse a ellos mismos en modos de entrenamiento que hasta calculaban nuestro progreso histórico.

Bioshock

El paradigma de lo que puede llegar a lograr un shooter con compromiso artístico.

No sólo su detallada, inmersiva, opresiva y aterradoramente bella ambientación en una ciudad submarina hacen único al título de **Irrational Games**, también la combinación de armas de fuego con "magias", una de las mejores IA de la generación pasada, unos bosses mastodónticos y brutales como los Big Daddies, las tiernamente frágiles Little Sisters y, sobre todo, el trasfondo distópico del gobierno ideal que intentó alejarse del vicio mundanal para caer nuevamente degradado por la ambición de sus habitantes, todo contado con narrativa in-game a través de relatos radiales o grabaciones.



2007
PC, PlayStation 3 y Xbox 360



Agreguen a todo esto minijuegos para desbloquear máquinas y un toque de survival horror para rendirnos ante uno de los grandes títulos de la séptima generación.

Crackdown



2007
Xbox 360



Una de las joyas olvidadas de los pocos exclusivos de la 360, este juego de **Realtime Worlds** fue pionero al crear el sandbox superheroico tal como lo conocemos hoy. Y, además, es la consagración de las mecánicas que por mera diversión hacíamos en el resto de los clones de GTA: darnos el lujo de armar un caos a punta de ser rodeado por docenas de enemigos y explosiones sólo por el gusto de ver el mundo arder.

El título nos situaba en el rol de un superpolicía que incrementaba sus poderes a base de exploración para conseguir orbes escondidos en los altos edificios de la distopía de turno, todo para lanzar a la gente más lejos, saltar aún más alto y convertir a nuestros vehículos en imparables máquinas de destrucción masiva.

Encima contaba con un cooperativo a dos players online. Pandilocura asegurada.

Super Mario Galaxy

Lo que fue la madurez de la jugabilidad 3D con Super Mario 64 y la canita al aire de **Nintendo** con el "quiero pero no puedo" Super Mario Sunshine, se consagra definitivamente con el título estrella de la Wii, que suple sus carencias técnicas frente a las consolas de la competencia con un refinado plataformas que saca total provecho del Wiimote y el Nunchuck.



2007
Wii



Mecánicas centradas en superar distintos desafíos haciendo uso de la gravedad que afecta a cada uno de los originales y pequeños planetoides, que parecen sacados de las páginas de "El Principito" y son posibles de circunnavegar totalmente. Estos conforman los niveles en las distintas galaxias que podremos explorar, replanteando el paradigma jugable al que nos tenían anquilosados las desarrolladoras desde el arribo de las tres dimensiones y que sólo se siguió desarrollando con su secuela.

No More Heroes



2007
PlayStation 3 y Wii



Que el protagonista sea un fan de la lucha libre, otaku bocazas y asesino a sueldo por descarte más que por vocación ya da pistas de por donde irán los tiros en esta japonesada de **Suda 51**.

En este hack and slash, Travis Touchdown será convencido por la bella Silvia Christel a que elimine al top ten de la United Assassins' Association (inspirada en los Cuatro Maestros pistoleros de El Topo) a lo largo de un mundo abierto recargado con estética white trash y cel shading. El gameplay se prodiga en las violentas ejecuciones que podremos hacer con nuestra katana laser ganada, que combina ataques altos y bajos, bloqueos, swings como en el beisbol y agarres propios de la lucha libre mexicana, que fueron muy bien adaptados a los controles de movimiento de la Wii y la PS3, siendo uno de los pocos juegos que le sacó real partido a este gimmick.

Braid

Es el juego que popularizó la producción independiente de pequeños estudios, que sitúa en primer plano unas mecánicas plataformeras de manipulación temporal sin posibilidad de muerte y que se pone pantalón largo tanto con guiños al rescate de princesas que están en otro castillo como con la complejidad de indagar en los recuerdos, su reconstrucción en la memoria, la posibilidad literal y mental de volver a hacer las cosas de nuevo y tratar de hacerlas bien, y llenar esos huecos que tan insatisfechos nos dejan... al menos en lo narrado en los primeros niveles que luego viene el WTF.



2008
PC, Mac, Xbox 360 y PlayStation 3



Arte pintado a mano de clara inspiración impresionista y una banda sonora instrumental convierten a este juego del desarrollador **Jonathan Blow** en uno de los mejores juegos de la historia. Y sin millones de polígonos ni texturas ultra HD.

LittleBigPlanet



2008
PlayStation 3, PSP y PS Vita



No sólo son los responsables de crear al personaje más tiernamente carismático de la pasada generación, el adorable Sackboy, sino que también se atrevieron a traer de vuelta a los plataformas de scroll lateral en gloria y majestad a la séptima generación de consolas, y sobre todo, traer la fiebre de la generación de contenido propio en un ecosistema que a la fecha sigue siendo esquivo.

Además del DLC oficial del estudio **Media Molecule** en forma de skins para los sacks y de materiales oficiales de construcción, ya son miles los niveles creados por los usuarios que pueden ser descargados gratuitamente e incluso existen modificaciones que han permitido crear juegos de distintos géneros a partir del kit ofrecido, desde FPS hasta pinballs. La imaginación es el único límite para prolongar hasta el infinito sus horas de juego.

Persona 4

Occidente recibió al fin a la tercera saga más importantes de JRPG's con este spin off de Shin Megami Tensei, centrado en el día a día de unos adolescentes de instituto enfrentados a la misteriosa muerte de compañeros de curso y a la fantasmagórica transmisión del Midnight Channel, mundo onírico al que podremos ingresar para desarrollar las batallas y combatir con las proyecciones de nuestros avatares llamados Persona.

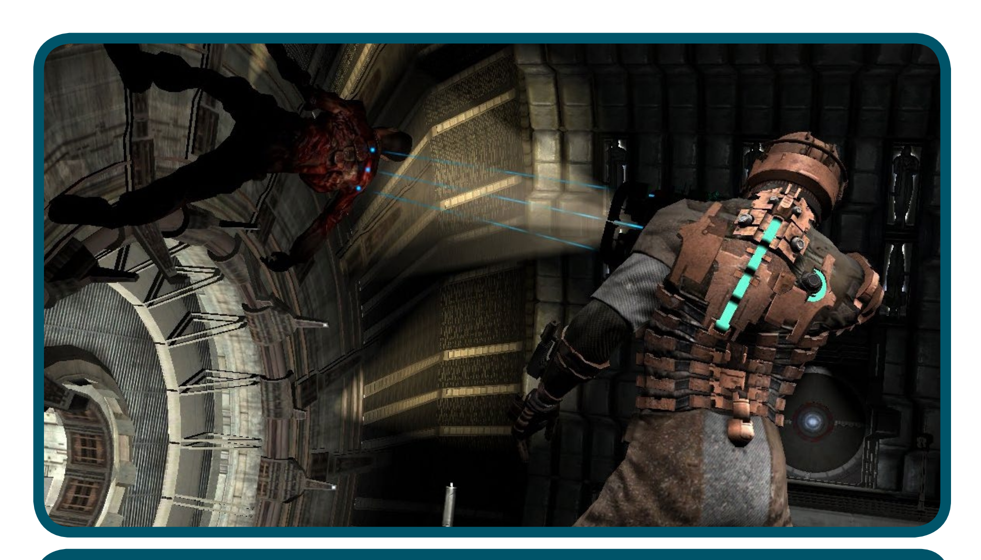


2008
PlayStation 2, PS3 y PS Vita

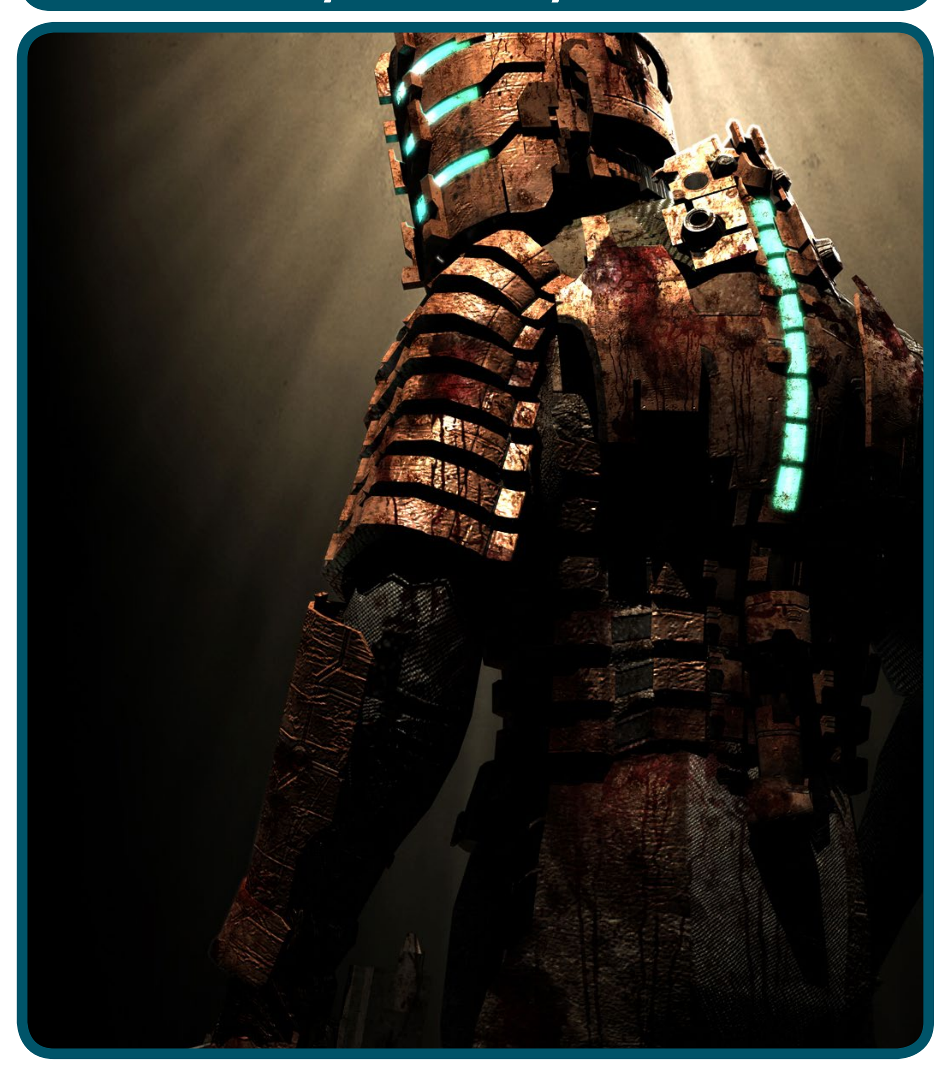


Psicoanálisis jungiano, una sutil crítica a la cultura de la TV, la preocupación juvenil por el "que dirán" y el peso de ello sobre nuestras interacciones se manifiestan con maestría en este juego de **Atlus**, que aporta tanto por su original temática y ambientación, como en las mecánicas herederas del juego madre, pero con sabor propio gracias a los ciclos día-noche y a las restricciones del horario escolar.

Dead Space



2008
PC, PlayStation 3 y Xbox 360



Lo que en un inicio pareció ser el rumor de una secuela de System Shock se convirtió en un necesario nuevo impulso al género del survival horror.

Cambiando la inspiración de la serie B zómbica y las pulsiones inconscientes freudianas por trazos de creacionismo alienígena, la sangre de Clive Baker, el refinamiento SciFi de Arthur C. Clarke, la claustrofobia de Alien y el terror metafísico de Event Horizon, **Visceral Games** despacha un título aterrador al no darnos el respiro de la gestión de inventario (es una extensión holográfica en tiempo real), eliminar el hud de salud y munición e invertir el clásico daño localizado letal de cabeza-pecho a las extremidades de las horrorosas deformidades que pueblan el USG Ishimura, a las que Isaac Clarke debe hacer frente con las herramientas de reparación propias de su profesión de maestro chasquilla espacial.

Mirror's Edge



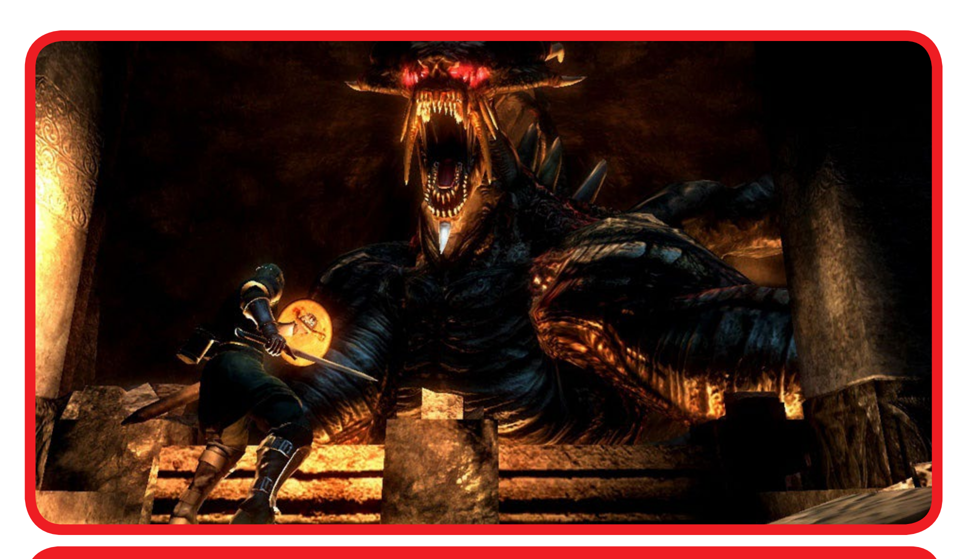
2008
PC, PlayStation 3 y Xbox 360



En **DICE** marcaron varios hitos con este distópico título: sacaron un plataformas parkour en primera persona en plena era de FPS bélicos genéricos, sin el típico HUD informativo; frente a la dictadura de la paleta de colores gris-ocre, nos muestran una ciudad de rascacielos brillantes, decorados en un estiloso blanco, items amarillos, señales en rojo y cielos azulísimos; la protagonista femenina no es la típica mina voluptuosa que desafía las leyes de la gravedad y del sentido común con minúsculos trajes, sino que una atlética mensajera de marcados rasgos orientales.

A todo eso le sumamos un gameplay novedoso, sin automatización de los saltos y el desafío permanente de poder mejorar nuestros tiempos y completar cada nivel con un perfecto "tempo", hallando el recorrido óptimo. Es, sin ninguna duda, un juego único en su generación.

Demon's Souls



2009
PlayStation 3



El título de **From Software** es el test de tolerancia gamer definitivo.

La dificultad de los ortopédicos juegos de 8 bits dan el salto al full HD en un universo agónico, oscuro y enigmático, donde la pantalla del You Die será nuestra fiel compañera. Un RPG que se luce más como hack and slash ultratecnificado que como la típica fantasía medieval.

Un sandbox sin misiones que te da libertad para escoger el camino donde yacerá tu próxima lápida.

Un multijugador asincrónico que muchas veces nos trollea más que ayuda y una historia que sólo los más audaces exploradores de Boletaria llegarán a conocer en detalle.
Observar, experimentar, atacar, morir. Y volver a enfrentar esa batalla las veces que sea necesario. Pocas veces la victoria fue tan satisfactoria, ¡y eso que el enano que nos mató 15 veces era parte del tutorial!

Bayonetta

El exceso visual propio de una Gay Parade hace gala en un juego de **Platinum** imposible de tomar en serio, que eleva la figura de la protagonista a la de objeto sexual y a la vez sirve como reivindicación feminista de la mujer empoderada de su sexualidad que deja en rídículo al galán de turno.



2009
PlayStation 3, Xbox 360 y Wii U



La bruja de eternos stilletos-revolver se instaló como un recordatorio de la profundidad que pueden lograr las mecánicas del beat'em up para convertirlas casi en una disciplina deportiva, acompañándola con un look visual que homenajea y parodia los clichés del animé y se da el lujo de colocar como jefes a unos ángeles grecorromanos que desean eliminar la hechicería tras su último intento en la Edad Media. Pocas veces tendremos un control tan preciso, unos combos tan completos y un desafío tal alto para terminal cada uno de los niveles en platino.

Assassin's Creed II



2009
Xbox 360, PlayStation 3 y PC



La secuela de **Ubisoft** que nos hizo olvidar las frustraciones de control, cámara y glitches de su antecesor. La primera parte de las aventuras del más querido asesino, **Ezio Auditore**, no sólo fue la redención para una saga que pudo morir en el olvido por sus múltiples falencias, sino que además se dio el lujo de recrear una Italia renacentista que podíamos recorrer con bastante libertad y sumó sistemas de combate mejorados en ritmo, atalayas que escalarlas era todo un puzzle, tumbas de asesinos que pondrían a prueba nuestras habilidades como letales depredadores y gestión de los recursos robados para mejorar nuestro equipo desde la Villa Auditore.

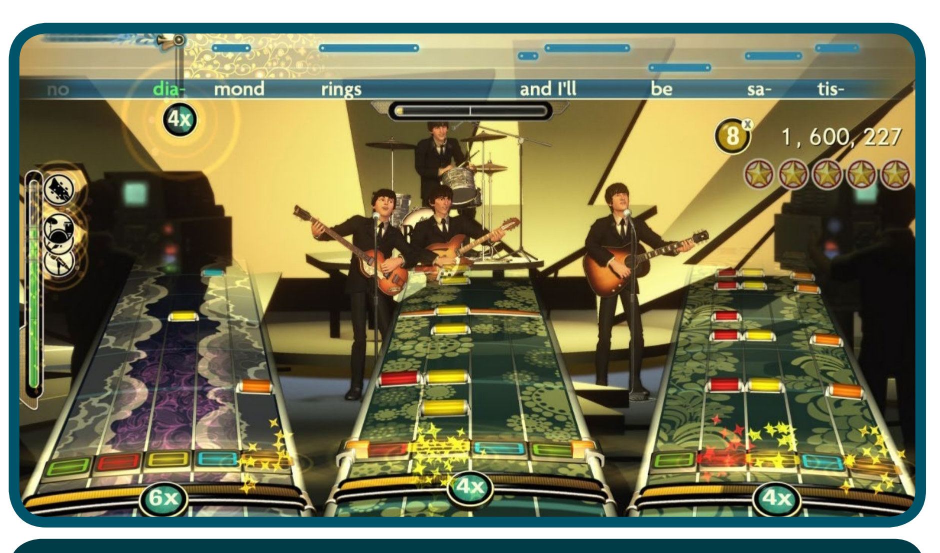
Lo que antes era repetir las mismas misiones ahora se transformaba en un variopinto abanico de opciones para convertirse en la pieza legendaria de la guerra contra los Templarios.

The Beatles: Rock Band

Si bien **Harmonix** dio inicio a la fiebre de instrumentos de plástico con los dos primeros Guitar Hero y luego estrechó nuestros presupuestos con el cooperativo de Rock Band, fue con esta licencia que pudimos conocer el alcance del gameplay que tan bien popularizaron.

Imprescindible para los fans de la banda, que podrán vivir la historia en modo carrera (nunca fue mejor aplicado el término) desde los humildes inicios en The Cavern, pasando por la locura en suelo americano, la histeria en Budokan, la psicodelia de la era en el estudio Abbey Road y la mítica última tocata en el techo de Apple Corps.

La colaboración de Paul McCartney y Ringo Star, la supervisión del productor Giles Martin y el fabuloso y lisérgico diseño de arte del estudio MK12 convierten a este spin off en la joya de la corona dentro de los juegos rítmicos.



2009
PlayStation 3 y Xbox 360



Uncharted 2



2009
PlayStation 3



En una era sin mascotas de consolas, Nathan Drake tuvo la osadía de arrebatarle el protagonismo a Kratos como estandarte de la máquinas de Sony con una saga de títulos de acción-aventura que homenajea a partes iguales a las películas de Indiana Jones y a los primeros títulos de Tomb Raider.

Naughty Dog logra construir un casting de personajes memorables desarrollados en cinemáticas de alto impacto, preciosistas niveles que exprimen las características técnicas de PS3, explosivas secuencias de tiroteo y adrenalínicos pasajes de plataformeo, para hallar la piedra Cintamani y la mítica Shangri La, en una frenética carrera contra mercenarios serbios.

El juego ganó numerosos premios de distintas asociaciones y publicaciones, además de ser la gran excusa para cambiarse de bando consolero.

Red Dead Redemption

El pináculo en la carrera de los hermanos Houser en **Rockstar** y quizás el mejor sandbox de la historia. Valentía tiene de sobra al proponer un juego que no va sobre liberar al país/mundo del tirano/alien/brujo/demonio de turno.



2010
PlayStation 3 y Xbox 360



Ni siquiera es sobre la venganza, sino que como pocos intenta ofrecer una luz de esperanza sobre el ex forajido John Marston, quien intenta expiar sus culpas ayudando al FBI a capturar a sus antiguos compañeros de andanzas.

Un entorno lleno de juego emergente, con gente que nos engaña en el camino, fauna salvaje que hace de las suyas, climas y flora regionales para cada estado, secundarios de lujo, mogollón de referencias cinematográficas a clásicos del western, un manejo de los corceles que nos hará olvidar el manejar un deportivo y un inolvidable final que honra el título del juego.

Fallout: New Vegas



2010
PlayStation 3, Xbox 360 y PC

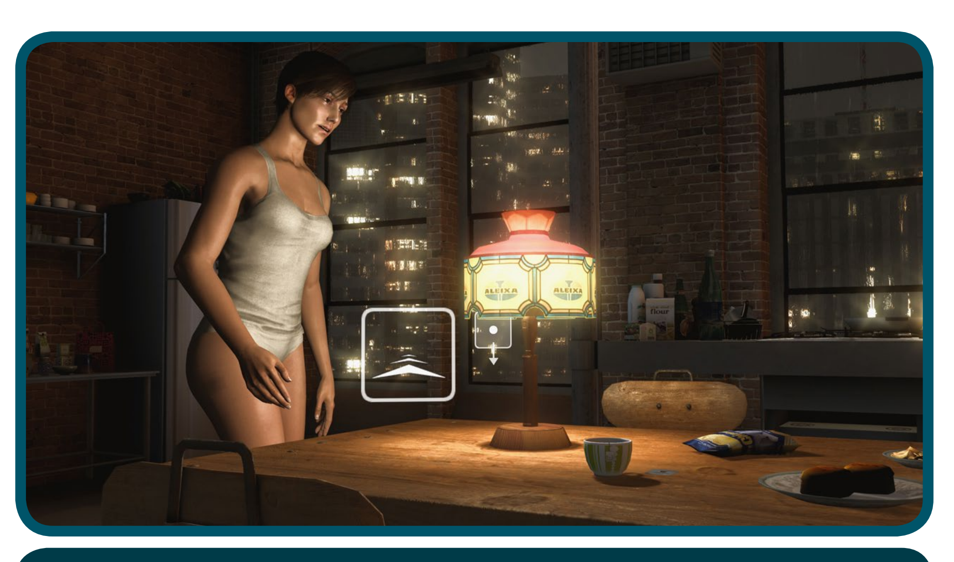


La historia del mensajero que debe llegar al hotel donde ni un humano ha puesto un pie en cientos de años, pero que cae en un tiroteo y es saqueado por sus atacantes, es una de las joyas de la corona de Chris Avellone, fundador de **Obsidian**, quien no contento con hacer irrelevante el sistema maniqueo de karma tan de moda en la pasada generación y reemplazarlo por el de reputación, se atreve a poner un modo hardcore donde cada bala afecta al peso que podemos cargar, necesitamos estar atentos a los indicadores de sueño, hambre y sed.

Y esto junto a un lore tan detallado y profundo que si hallas el diario de un explorador tirado en algún lado seguro pillas sus pertenencias y los lugares a los que hace referencia. Sin olvidar que puedes crear un personaje que sea todo velocidad, suerte y carisma, y terminar la campaña sin disparar una sola bala.

Heavy Rain

Después de una frustrante experiencia con el full motion video en los 90', tratando de sacar todo el provecho del novedoso por esos años CD-Rom, **David Cage** se la jugó por crear un género nuevo de entretenimiento interactivo que se acercara a la capacidad de transmitir distintas emociones tal como lo hacía el cine.



2010
PlayStation 3



Y para eso montó un thriller policiaco con David Fincher en la mente y la historia del asesino del origami, que podremos descubrir a medida que investigamos, hablamos y tomamos decisiones con cada uno de los cuatro personajes que podremos controlar, lo que tendrá un destino distinto dependiendo de lo acertado de nuestras acciones, teniendo el juego múltiples desarrollos en su arco argumental y finales acordes a esto. Telltale Games y el reciente Until Dawn son el reflejo del éxito de esta propuesta.

Deadly Premonition



2010
PlayStation 3 y Xbox 360



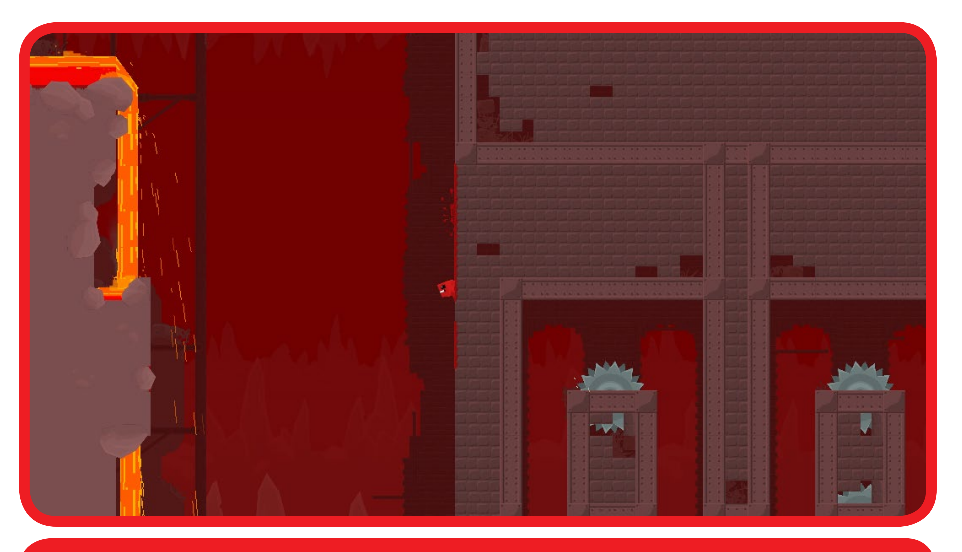
Este juego de **Access Games** hace de sus múltiples imperfecciones su mayor fortaleza, porque tal vez nada pueda funcionar mejor en un survival horror de mundo abierto y en un pueblito con clara inspiración en el Twin Peaks de Lynch, protagonizado por un detective esquizofrénico que se dirige a nosotros todo el tiempo llamándonos Zach.

Con mecánicas repetitivas de pesadilla, un torpísimo control del personaje, gráficos retocados para disimular el diseño para PS2, diálogos que van del humor al surrealismo, un mapa que nos extravía mucho más que lo que nos orienta y glitchs que en cualquier otro título nos harían rogar por un parche, pero que aquí nos hacen dudar permanentemente si fueron puestos ahí a propósito. Puro e impefecto arte posmoderno que dividió a la crítica como nunca otro juego lo hizo en la historia.

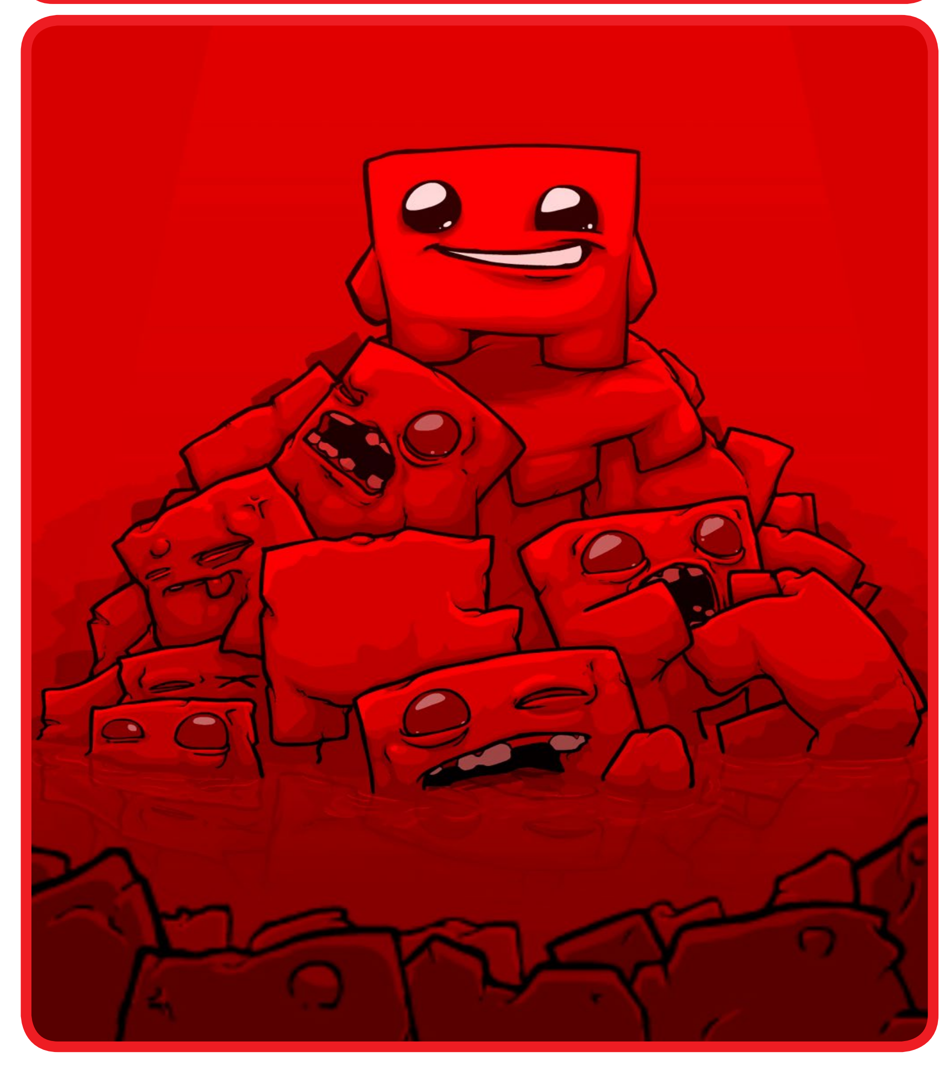
Super Meat Boy

El sucesor del adictivo juego en flash Meat-Boy es todo un homenaje a los juegazos que hemos repasado en este conteo, ya que los guiños a los clásicos se desperdigan tanto en su diseño de niveles como en las animaciones de transición.

La altísima dificultad de este sangriento plataformas nos hará repetir una y otra vez cada nivel, motivándonos a mejorar nuestras marcas de tiempo, descubrir zonas secretas, recolectar parches para desbloquear a personajes jugables sacados de la escena indie y largar la vida del juego a punta de un magistral diseño de niveles y un preciso control. **Edmund McMillen** y **Tommy Refenes** sacan un 10 en este clasicazo de la "Indigencia", que es parte de la sagrada trinidad a la diestra de Braid y Limbo, y cuyo desarrollo podemos ver documentado en la excelente cinta Indie Game: The Movie.



2010
Xbox 360, PC, PlayStation 4 y PS Vita



Rayman Origins



2011
PS3, Wii, 360, PS Vita, 3DS y PC



Cuando pensabamos que el plataformeo 2D estaba bajo la dictadura de los Mario, **Ubisoft** se saca de la manga su precioso motor Ubiart que le permite implementar preciosos diseños de arte pintados a mano y animaciones de personajes dignas de cine para revivir a una de sus grandes sagas y permitirnos conocer sus inicios mientras recorremos niveles con Electoons por rescatar y enemigos a los que abofetear.

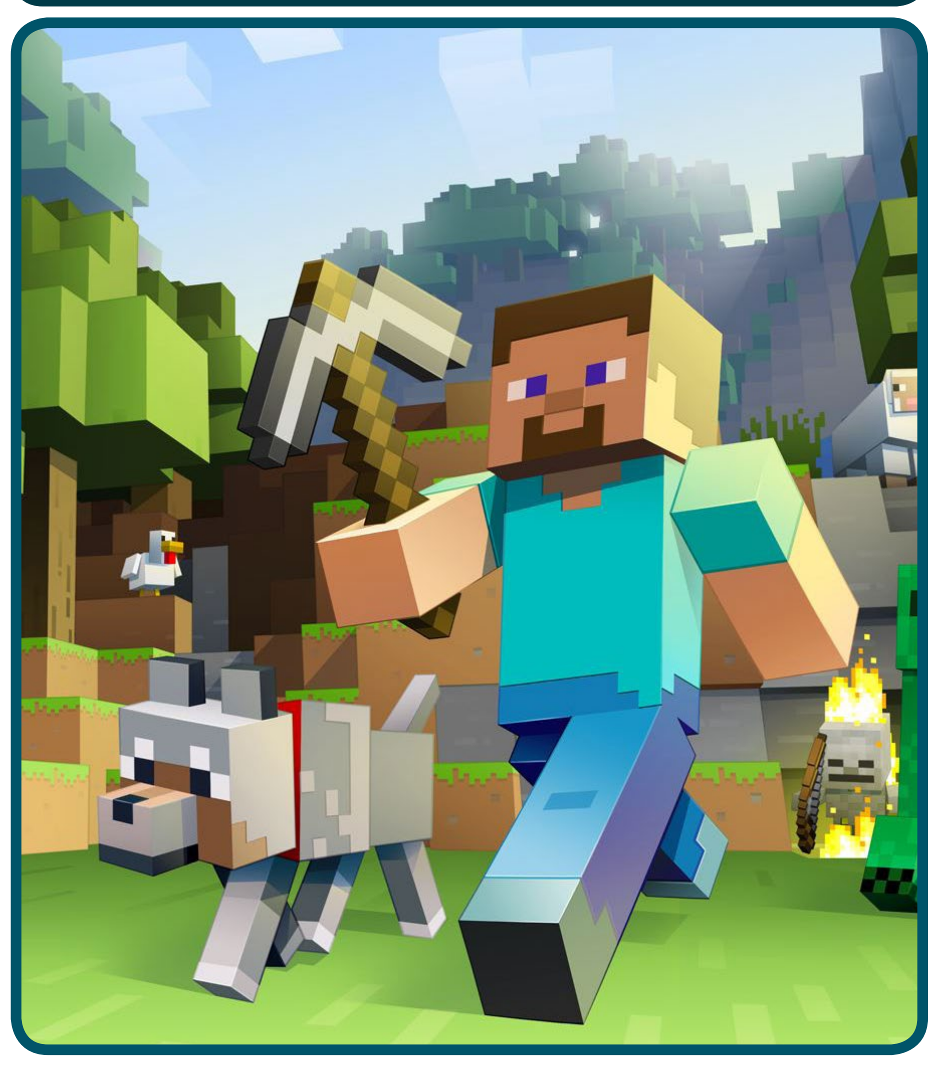
El juego se da el lujo de implementar un cooperativo a 4 jugadores, donde el plataformeo se funde con la precisión de los juegos rítmicos, desafíos que requieren de un compañero de ruta, ítemes y secretos en cada nueva etapa, una música grandiosa que va a juego con la colorida acción de la pantalla y una diversión directa, sin rodeos y para todas las edades, tal como la que gozábamos en las añoradas consolas de 8 y 16 bits.

Minecraft

El fenómeno videjueguil de la última década. Una experiencia tan de nueva generación que si tienes más de 25 años quizás no la entenderás y un niño de 10 tendrá que ser tu guía para explicarte las infinitas posibilidades de este feo mundo de voxels y terrenos procedurales.



2011
PC y luego todas las plataformas



La imaginación, el hambre de aventura y la colaboración de una comunidad sin paragón en otro juego han hecho crecer y mutar tanto al juego que ya es habitual encontrar reproducciones 1:1 de famosos edificios, maquinarias funcionales o mods que permiten crear auténticos simuladores de aprendizaje. La creación de **Markus "Notch" Persson** ya deja ver su influencia en numerosos juegos de rabiosa actualidad que centran sus mecánicas en la supervivencia y el crafteo, pero ninguno nos generará la misma sensación de incertidumbre y asombro que nos dejó éste.

Portal



2011
PC, Xbox 360 y PlayStation 3



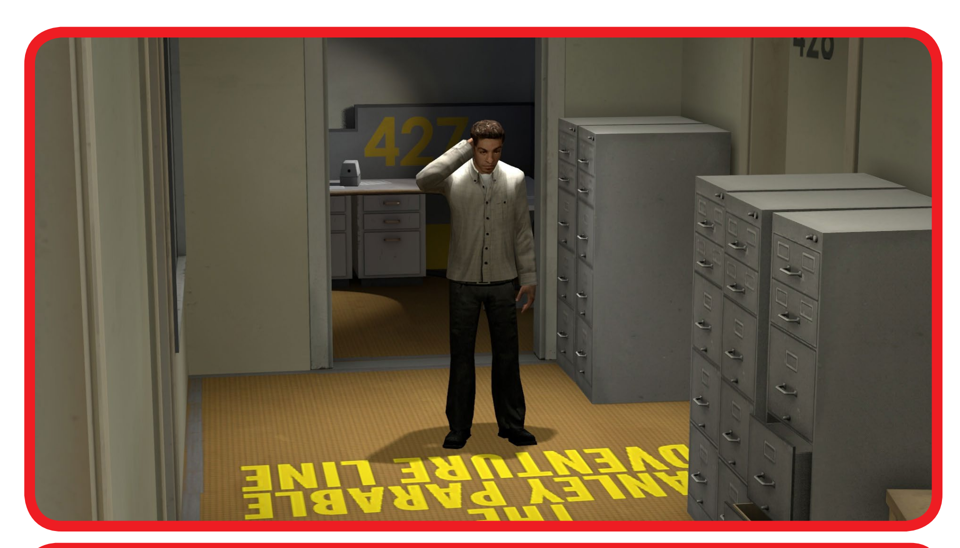
Todos ya saben que "The cake it's a lie", así que no se podía esperar mucho de una secuela a un juego que era el pariente pobre dentro del pack Orange Box de **Valve**.

Pero el mito de la inteligencia artificial más cabrona de los videojuegos, el mejor villano de la generación pasada, el metajuego por excelencia, podía dar más de sí y expandir aún más su mito.

Vínculos con Half Life, nuevas formas de enfrentar los puzzles gracias a los gels, más misteriosos meta-mensajes en derruidos laboratorios, Wheatley, una campaña cooperativa con dos robots como protagonistas, GlaDOS en una papa, Cave Johnson y el salto definitivo del gameplay en sí mismo como forma de expresión narrativa, convierten a la secuela de Portal en una obra maestra del videojuego sobre la que muchos otros títulos se seguirán mirando por años.

The Stanley Parable

Otro importante paso hacia la madurez del videojuego, porque **Davey Wreden** se da el lujazo de reflexionar- sobre el rol que tienen los diseñadores como demiurgos de los mundos electrónicos que crean, de las situaciones a las que fuerzan a los jugadores y las reacciones de éstos a lo propuesto.



2011
PC



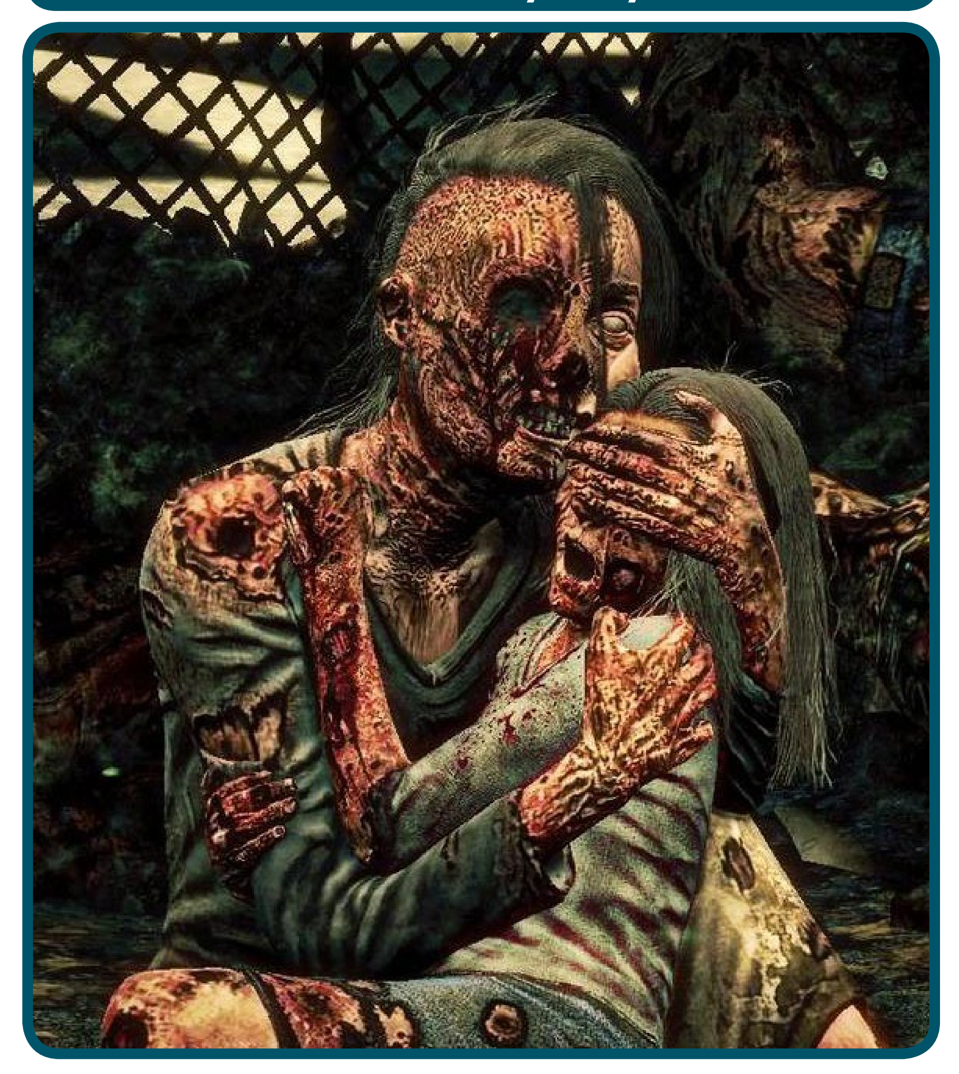
El juego parte desde el escritorio de un edificio de oficinas, con un narrador en off que, mientras recorremos el abandonado sitio, nos realiza todo tipo de comentarios sarcásticos, mandones y humillantes, en una atmósfera que bebe de The Prisoner, The Twilight Zone, Lost y, claro, la saga Portal.

Un simulador de paseo donde apenas abrimos puertas, recorremos escaleras y retomamos antigüos caminos para conocer finales alternativos, pero en esas breves experiencias se concentra gran parte de nuestro bagaje filosófico como gamers.

Spec Ops: The Line



2012
PC, Mac, Xbox 360 y PlayStation 3



No es la primera vez que la novela "El corazón de las tinieblas", de Joseph Conrad, abandona su original formato literario y da el salto a otros medios. La historia de deber, lealtad, obsesión, descenso hacia la locura y violencia la tenía difícil en un medio que glorifica y banaliza esta última característica más que cuestionarla, pero los chicos de **Yager Development** logran hacernos sentir incómodos con lo que solemos hacer rutinariamente y en modo automático, como un obediente soldado que recibe órdenes.

La misión del capitán Walker junto a su Escuadrón Delta, en una Dubai devastada por tormentas de arena, es la demostración de que un shooter táctico en tercera persona -y los videojuegos en general, por cierto- pueden hacer muchísimo más que hacernos pasar un buen rato. Es, sin duda, un juego que no puede faltar en tu colección.

Little Inferno

Un sencillo juego de tirar cosas al fuego, de forma ociosa y sinsentido, que nos recompensa con nuevas cosas que quemar para ver arder el mundo con un excepcional motor de físicas para ser un juego de presupuesto humilde. Con una estética heredera de los oscuros cartoon de Charles Addams y el Dr. Seuss, oculta una profunda reflexión sobre nuestras motivaciones como gamers, nuestros sacrificios y constantes decisiones radicadas en el dejar hacer y dejar pasar, hilado con una narrativa que mezcla el cuento interactivo con la solución de puzzles y el coleccionismo de logros.



2012
PC, Android, iOS y Wii U



A ratos, el juego de **Tomorrow Corp.** es el Ouroboros que se come la cola, la piromanía que hicimos funcional y canalizamos en actividades socialmente aceptadas, pero que son igualmente destructivas no a nivel físico, pero sí en la dermis emocional y social.

Journey



2012
PlayStation 3 y PlayStation 4



Los genios de **Thatgamecompany** plantearon un juego sin narrativa explícita, con un multijugador anónimo sin interfaz comunicativa tradicional, sin un tutorial que nos lleve de la mano, sin metas ni objetivos, sin puntajes, sin tiempos por vencer y sin la promesa de una secuela que devele los profundos misterios que se cuentan por multitud en pantalla.

Apostó, en cambio, por la inteligencia del jugador para organizar la información, por su imaginación para dotarla de sentido, por la emoción de explorar lo desconocido surfeando suavemente por cálidas arenas, por la sinergia de gente que no conocemos y que colabora con nosotros sólo porque quiere, por la intensidad de las emociones que nos hace vivir y por la sensación de que acabamos de jugar una experiencia realmente única, un regalo que ningun otro medio se puede permitir.

The Last of Us

No es solo la majestuosa banda sonora del argentino Gustavo Santaolalla. Ni la pesimista ambientación. Ni la adaptación del fino gameplay unchartero a escenarios donde el sigilo y la supervivencia priman sobre la acción y la explosión. Ni la relevancia y tratamiento no hipersexualizado a un protagonista femenino. Ni los escalofriantes enfrentamientos con los mutantes del cordiceps. Ni el desarrollo inusual y profundo (que no es héroe ni antihéroe, simplemente humano) para un protagónico como Joel.

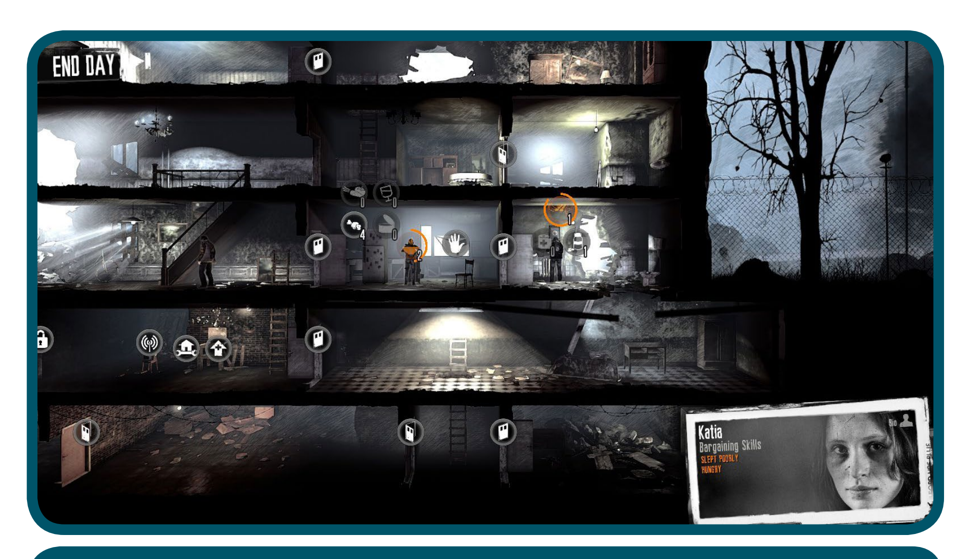


2013
PlayStation 3 y PlayStation 4



La joya de la corona del catálogo de PS3, obra de **Naughty Dog**, puede jactarse de traer al mundo de los triples A los tópicos donde los indies habían coqueteado y convertirlo en un superventas, admirado, referenciado, multipremiado y donde apenas logramos vislumbrar el largo impacto de influencias que generará.

This War of Mine



2014
PC y pronto PlayStation 4 y Xbox One



Los chicos de **11bit Studio** tienen la osadía de colocarnos en la tangente de la línea de fuego y nos hace experimentar qué le sucede a los civiles que habitan un campo de batalla justo después de que terminamos la campaña single player del Call of Duty.

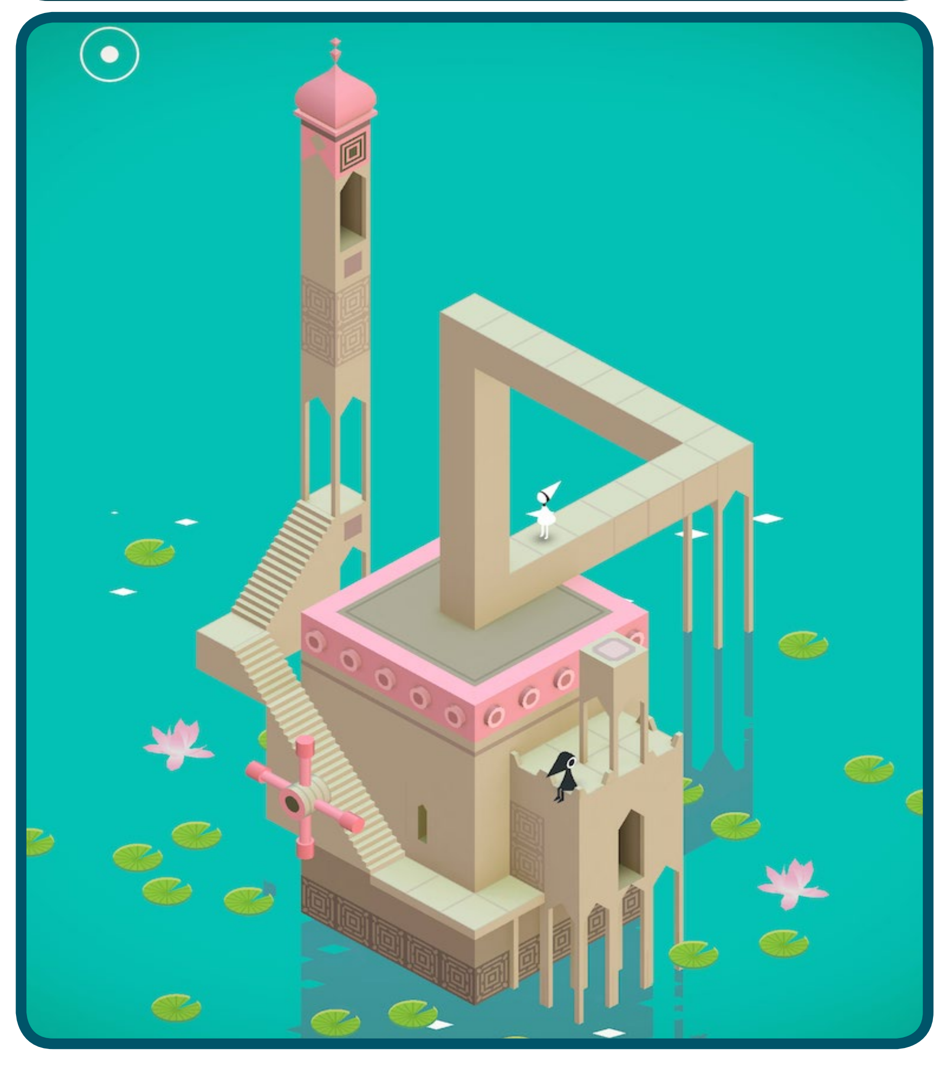
Inspirado en el sitio de Sarajevo ocurrido del 92' al 96', nos enfrentamos a la cruda realidad de supervivientes que pueden morir de hambre, frío, infecciones o por una bala perdida. De día deberemos gestionar al grupo de supervivientes refugiados en unas ruinas para cuidar desde su salud a su estado de ánimo. De noche nos podremos aventurar afuera para buscar recursos que extiendan nuestra vida hasta el próximo alto al fuego. Un título capital para entender los primeros coqueteos que da el mundillo con temáticas más maduras desde una perspectiva adulta. Y sin necesidad de cinemáticas.

Monument Valley

Volver a la ética del arcade que consagra el puzzle como desafío mental. El estudio **Ustwo** se nutre de Echochrome, lo pinta de colores y le otorga una narrativa por sustracción que nos sumerge en esos niveles isométricos herederos de las ilusiones ópticas de MC Escher, dotando a la arquitectura de cada uno de sus escenarios de un protagonismo inusitado, lo cual enlazan a la perfección con las rotaciones en 3D que tenía Fez en la búsqueda de caminos, soluciones y salidas.



2014
iOS y Android



El hermoso apartado artístico de este juego para smartphones agrega una capa de experiencia imprescindible a un título que se puede acabar en apenas una hora, pero que gracias a ella conecta al jugador con el juego más desde la experiencia contemplativa de escenarios bellamente melancólicos y decadentes que desde la acción y la reacción.

Papers, Please



2014
PC, iOS y PlayStation Vita



Gráficos poco llamativos, mecánicas repetitivas y de dificultad creciente, rol poco estimulante, ¿es que quién quiere ser el agente de inmigración de una nación rusa ficticia en plena Guerra Fría y lidiar con viejecitas agónicas, tratantes de blancas, tipos cargantes sin sus papeles, niñas que serán explotadas sexualmente y gente que explotará en nuestras narices?

Lucas Pope hace del pasarla mal y tomar la decisión menos mala en el menor tiempo posible su principal baza, sin heroicidades si subidas de nivel ni power ups, pues lo que se agrega a nuestro trabajo, como los Rayos X, sólo lo hacen más complejo... y no nos podemos dar ese lujo. Si tardamos mucho, no recibiremos dinero extra para mantener a nuestra familia, pagar arriendo, etcétera. Encarnar a un personaje tan distinto a nosotros nunca fue tan incómodo... e inmersivo.

The Witcher 3: Wild Hunt

El estudio **CD Project RED**, hijo predilecto de la exótica Polonia, consagra su carrera con un RPG que se jacta de ser localista en su mitología, parte del canon de los libros en los que se inspira (del exitoso autor Andrzej Sapkowski), es continuista respecto a sus antecesores, pero incluye todos los elementos que esperamos en un juego de esta generación, destacándose la profundidad y sentido de unas misiones secundarias llenas de giros argumentales que nos permiten habitar debidamente en la piel del brujo cazador de monstruos, despreciado y necesitado a partes iguales por poblados azotados por diversos males y criaturas de leyenda.



2014
PlayStation 4, Xbox One y PC



20 veces más grande que Skyrim, entornos dinámicos, ciclos día y noche que afectan las actividades de los NPC's y hasta un adictivo juego de cartas coronan al GOTY del 2014 como una joya del rol electrónico.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



Únete a una Comunidad de Gamers como tú

www.PlayAdictos.net



16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos

+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl